

"ALONE, YOU ARE MIGHTY.
TOGETHER, YOU ARE LEGENDS."
—Professor Charles Xavier



N-GAGE
NOKIA
www.n-gage.com

ACTIVISION

MARVEL

Single Player

Multiplayer

Bluetooth®

For use only with the N-Gage™ mobile game deck. Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved. Nokia, N-Gage and N-Gage QD are trademarks or registered trademarks of Nokia Corporation. Other product and company names mentioned herein may be trademarks or trade names of their respective owners. Printed in Mexico. Bluetooth is a registered trademark of Bluetooth SIG, Inc.

MARVEL, X-MEN, and all Marvel Characters and the distinctive likenesses thereof are trademarks of Marvel Characters, Inc., and are used with permission. © 2004. All rights reserved. www.marvel.com. Game Code © 2004 Activision, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. All rights reserved.

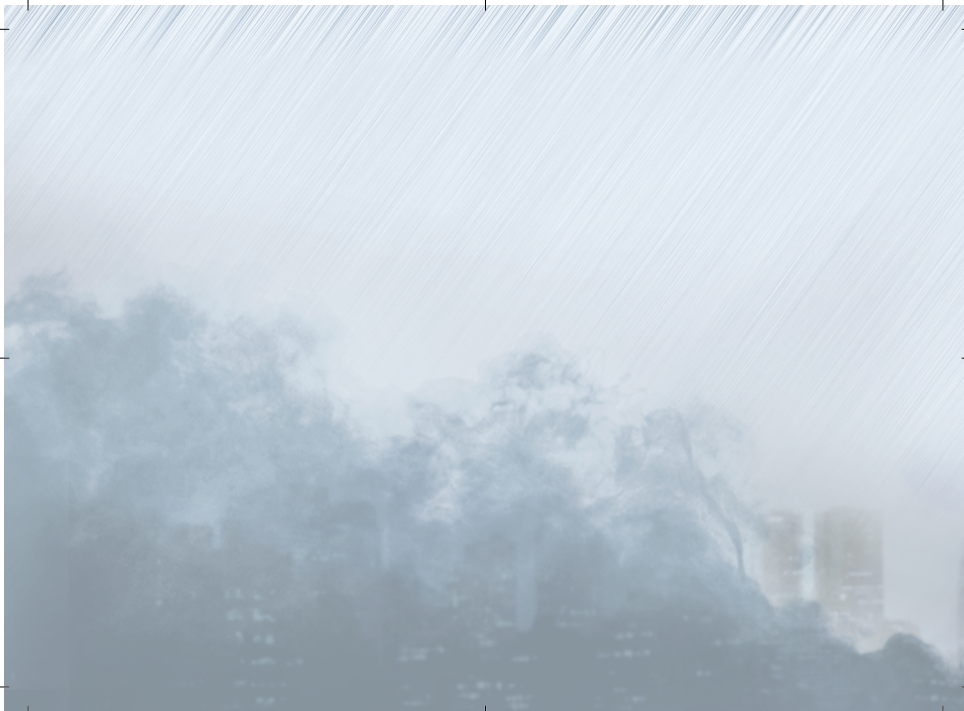
N·GAGE

1-4 PLAYERS



X·MEN™ **LEGENDS**

MARVEL **ACTIVISION®**



Part No. 9234385, Issue No. 01
R/XXXXXX/YY

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Nokia, N-Gage and N-Gage QD are trademarks or registered trademarks of Nokia Corporation. Other company and product names mentioned herein may be trademarks or trade names of their respective owners.

Printed in Mexico.

The information contained in this user guide was written for *X-Men™ Legends*. The publishers operate a policy of ongoing development and reserve the right to make changes to any of the products described in this document without prior notice.

UNDER NO CIRCUMSTANCES SHALL NOKIA BE RESPONSIBLE FOR ANY LOSS OF DATA OR INCOME OR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, AND CONSEQUENTIAL OR INDIRECT DAMAGES HOWSOEVER CAUSED. THE CONTENTS OF THIS DOCUMENT ARE PROVIDED "AS IS." EXCEPT AS REQUIRED BY APPLICABLE LAW, NO WARRANTIES OF ANY KIND, EITHER EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE MADE IN RELATION TO THE ACCURACY AND RELIABILITY OR CONTENTS OF THIS DOCUMENT. NOKIA RESERVES THE RIGHT TO REVISE THIS DOCUMENT OR WITHDRAW IT AT ANY TIME WITHOUT PRIOR NOTICE.

EXPORT CONTROLS

This product contains commodities, technology, or software exported from the United States in accordance with the Export Administration regulations. Diversion contrary to U.S. law is prohibited.

Further detailed information is given in the separate user guide. Do not use this guide in place of the complete user guide, which provides important safety and maintenance information.

FOR YOUR SAFETY

Read these simple guidelines. Breaking the rules may be dangerous or illegal. Read the user guide for your gaming device for further information.



PLAY SAFELY

Do not use this product when wireless phone use is prohibited or when it may cause interference or danger. Follow any restrictions or rules in the device's user guide.



ROAD SAFETY COMES FIRST

Obey all local laws. Always keep your hands free to operate the vehicle while driving. Your first consideration while driving should be road safety.



INTERFERENCE

All wireless devices may be susceptible to interference, which could affect performance.



USE SENSIBLY

Use the game deck only in the normal position as shown in the user guide.



ENHANCEMENTS AND BATTERIES

Use only approved enhancements and batteries. Do not connect incompatible products.

Important: Safety information about video games

About photosensitive seizures

A very small percentage of people may experience a seizure when exposed to certain visual images, including flashing lights or patterns that may appear in video games. Even people who have no history of seizures or epilepsy may have an undiagnosed condition that can cause photosensitive epileptic seizures while watching video games. These seizures may have a variety of symptoms, including lightheadedness, altered vision, eye or face twitching, jerking or shaking of arms or legs, disorientation, confusion, or momentary loss of awareness. Seizures may also cause loss of consciousness or convulsions that can lead to injury from falling down or striking nearby objects.

Immediately stop playing and consult a doctor if you experience any of these symptoms. Adults who allow teenagers (or children) to play the games should watch for or ask their children about these symptoms as they are more likely than adults to experience these seizures. The risk of photosensitive epileptic seizures may be reduced by playing in a well-lit room and by not playing when you are drowsy or fatigued. If you or any of your relatives have a history of seizures or epilepsy, consult a doctor before playing.

Play safely

Take a break from playing games at least every half hour. Stop playing immediately if you begin to feel tired or if you experience an unpleasant sensation or pain in your hands and/or arms. If the condition persists, consult a doctor. Use of vibration can aggravate injuries. Do not turn vibration on if you have any ailment in the bones or joints of your fingers, hands, wrists, or arms.

CARE AND MAINTENANCE


Your game card and game deck are products of superior design and craftsmanship and should be treated with care. The suggestions below will help you protect your warranty coverage and enjoy your game for many years.

- Keep the game card and game deck dry. Precipitation, humidity and all types of liquids or moisture can contain minerals that will corrode electronic circuits.
- Do not use or store the game card and game deck in dusty, dirty areas.
- Do not store the game card and game deck in hot areas.
- Do not store the game card and game deck in cold areas. When the game deck returns to its normal temperature, moisture can form inside the game deck and damage electronic circuit boards.
- Do not attempt to open the game card or game deck other than as instructed in the user guide.
- Do not drop, knock, or shake the game card and game deck.
- Do not use harsh chemicals, cleaning solvents, or strong detergents to clean the game card or game deck.
- Keep the game card out of the reach of small children.

All of the above suggestions apply equally to your game card, game deck, and any enhancement.

Inserting the N-Gage™ Game Card

Nokia N-Gage™

1. Make sure the N-Gage game deck is switched off. If it's on, press and hold  to switch off the device.
2. With the back of the N-Gage game deck facing you, slide open the cover (Fig. 1).
3. Slide finger into the finger slot, then lift and remove the battery (Fig. 2).
4. Remove the existing game card or memory card (if you have one fitted).
5. Position the N-Gage game card in its slot. Make sure that the gold contacts of the card are facing down and lined up with the gold contacts on the device (Fig. 3).
6. When you have secured the card in place, replace the battery, then replace the cover by sliding it back into place (Fig. 4).



Note: A SIM card must be inserted in the N-Gage game deck before a game can be played. Insert a SIM card as described in the N-Gage game deck instruction manual.

Note: Do not use the USB port during gameplay.

Nokia N-Gage™ QD

1. You do not have to switch off the N-Gage QD game deck to change N-Gage game cards.
2. Before inserting or removing a game card, ensure you save all unsaved data as inserting a new game card will close all open applications.
3. Open the card slot (Fig. 1) and insert your game card (Fig. 2).
4. Once a game card is inserted, the game will start automatically.
(Please ensure the auto-start feature is enabled on your game deck)





Starting a Game


Nokia N-Gage™


Turn the power switch on.

The game icon will automatically appear on the Menu screen once the game card is successfully installed.

Press , scroll to the game icon and press . Now you're ready to start the game.

Nokia N-Gage™ QD

Press and hold the power key  to turn the game deck on.

To start a game when a game card is inserted, press  in standby mode. You can also start games by selecting Games in the menu.

Bluetooth® Multiplayer Game Play*

* To play the game with other users via Bluetooth wireless technology, all participants need to have the same game.

Table of Contents

| | |
|--|----|
| Inserting the N-Gage™ Game Card | 3 |
| Starting a Game | 3 |
| Bluetooth® Multiplayer Game Play | 3 |
| Introduction | 4 |
| Main Menu | 5 |
| Using the N-Gage™ Controls | 6 |
| Gameplay | 7 |
| Progression and Items | 10 |
| User Interface | 11 |
| Characters and Their Special Moves | 12 |
| Enemies and Their Special Moves | 14 |
| Nokia Limited Warranty | 16 |
| Limitations on Warranty | 16 |
| Obtaining Warranty and Technical Support ... | 16 |
| Register Your Game Online | 16 |

INTRODUCTION

Join the battle to save humanity.





The world settles into an uneasy peace following the capture of Magneto™, the Master of Magnetism. At the same time, the Brotherhood of Evil Mutants is in hiding and most people have forgotten the threat they pose—most people, that is, except General William Kincaid. Kincaid obsesses over the mutants and has devised a way to prevent them from returning. He has been pushing for anti-mutant legislation and he knows he needs help to get his bills passed. He plans to turn Magneto's hatred for humanity against the mutants—and Magneto himself. Follow along as the X-Men™ struggle to uncover Kincaid's dark and mysterious plot before all hope of peace is lost forever.

MAIN MENU

Single-Player





Select Single-Player to start the X-Men's adventure. From the Single-Player menu, select New Game or load a Saved Game.




Multiplayer

-  Select Host Game if you wish to host a Bluetooth® multiplayer game. Your deck will display your Bluetooth name and wait for new players to connect. As a host, you can accept or reject players before starting the game.
-  Select Join Game if you wish to join a Bluetooth multiplayer game.

Options

From the Options menu you can select:

-  Audio — Adjust Sound, Music, Voice and Mute when in Call options.
-  Backlight — Prevent the backlight from going out.
-  Language — Choose the language in which to display the in-game text.
-  Controller — View and adjust key configuration.

-  Bluetooth — View the Bluetooth wireless configuration.
-  Delete All — Delete all files and close game.
-  Credits — Display credits.



USING THE N-GAGE™ CONTROLS

**Movement control
Controller Key**

**Cancel/Special
Key 7**

**View map
Key 3**

**Select/Attack
Key 5**

**Objectives screen
Key 9**

**Stats menu
Key 0**

**Pause menu
Left or Right Selection Key**



Controller Key

Key 2 = Formation Select
Key 4 = Special Select
Key 6 = Item Select
Key 8 = Character Select

**Press and hold Key 2, 4, 6 or 8
and then make your choice.**



GAMEPLAY




Movement Control

You move the whole party by using the **Controller Key**. The designated lead hero, or Control Character, is actually the one controlled, while the other characters follow the Control Character in set patterns.

Character movement is always screen relative, meaning that when you press **Controller Key Up**, the character moves towards the top of the screen. Similarly, when you press **Controller Key Left** or **Right**, the character moves left or right. The same rule applies when you press **Controller Key Down**.

Select Stance

A character's stance is the way he or she reacts in combat situations. To define a character's stance, press the **Left** or **Right Selection Key**, then scroll down to Stats. From the Stats menu, select AI Stance. The stances are:

-  **Defensive** — The character will attempt to avoid close combat and use ranged attacks instead.
-  **Normal** — The character will attack any enemy around him or any that hit him. The character will not use any special moves.
-  **Aggressive** — The character will attack as normal but on occasion will use special attacks.



Berserk — The character will use his most powerful special attacks until he runs out of energy and then he will charge into combat.

Formation Select

Press **Key 2** to bring up a circular menu that allows you to select the party's formation. When a formation is chosen, each of the characters' stances is adjusted also. The formations and resulting stances are as follows:



Arrow (Controller Key Up) — Character 1 is set to Aggressive, character 2 is set to Berserk and characters 3 and 4 are set to Defensive.



Box (Controller Key Left) — Characters 1 and 2 are set to Aggressive while characters 3 and 4 are set to Defensive.



Line (Controller Key Right) — All characters are set to Normal.



Wall (Controller Key Down) — All characters are set to Berserk.



Special Select

Press **Key 4** to bring up a circular menu that allows you to choose which special move should be active for the Control Character.

Select/Attack

Press **Key 5** to enable your character to throw a punch or execute a similar hand attack. If your character is near a usable item like a door or switch, then pushing **Key 5** will make the character open or activate the item. If you push this key when your character is near another character, they will begin a conversation.

Item Select

Press **Key 6** to bring up a circular menu that allows you to choose and use items. The 4 general categories of items (Health and Energy, Status, Recover and Attack) are mapped to the 4 directions of the **Controller Key** and each has a submenu that is also mapped to the 4 directions of the **Controller Key**. In order to use an item you must:

1. Press **Key 6** to activate the Item Select menu.
2. Select the direction that corresponds to the category.
3. Select the direction that corresponds to the item.



Health and Status Items will be applied to the Control Character. Attack Items will be thrown at the enemies in front of your Control Character. To use Recover Items, you must select the character to apply the item to since these characters cannot be controlled. Such characters cannot heal themselves because they have been knocked out, stunned or are asleep.

Cancel/Special

Press **Key 7** to cancel a menu command or to go back one menu. In a gameplay screen, **Key 7** launches the selected special move. For more information see Characters and Their Special Moves on page 12.

If you hold down **Key 7** while launching a special move, you can choose the target for the move. While pressing **Key 7**, yellow targeting icons will appear over the currently selected enemy. These icons determine who is to be attacked. Change the targeted enemy by pressing **Controller Key Up** or **Down**. When **Key 7** is released, the selected enemy will be attacked.








Character Select

Press **Key 8** to bring up a circular menu that allows you to switch the Control Character. The 4 heroes in the party are mapped to each of the directions on the **Controller Key**. This means that you can choose any of the 4 characters with just 2 keystrokes. For example, if Cyclops™ is the Control Character and Jean Grey™ is mapped to **Controller Key Up**, then press **Key 8** and press **Controller Key Up** to make Jean Grey the Control Character.

Stats Menu







Press **Key 0** to go directly to the Stats menu without having to go through the Pause menu. Like Stance, Stats define how a character responds in battle. Here are the Stats:

-  **Strength** — This trait determines how much damage the character inflicts with his melee attacks and also improves the character's chances of hitting his opponents.
-  **Speed** — This trait determines how difficult the character is to hit and how often the character dodges attacks.
-  **Body** — This trait determines how difficult the character is to hit, how many Health Points the character gets and how often the character blocks an attack.

-  **Intelligence** — This trait determines the length of time a character remains charmed and how many Energy Points the character gets.
-  **Points** — Assignable trait points achieved when a higher experience level is reached, indicated by a stream of yellow stars on the screen.

Pause Menu

Press the **Left** or **Right Selection Key** during gameplay to bring up the Pause menu. From the Pause menu you can:

-  **Resume** — Resume current game.
-  **Load** — Load a new or a saved game.
-  **Save** — Save the current game.
-  **Options** — Bring up the Options menu.
-  **Stats** — Adjust your team's stats and allocate items.
-  **Quit** — Quit the game.

Objectives Screen

Press **Key 9** during gameplay to bring up the Objectives screen for that specific mission. An empty circle is an objective that is not completed, a solid blue circle is a completed objective.



PROGRESSION AND ITEMS

Experience Points

When an enemy is defeated, the 4 current party members gain Experience Points for defeating him. Those in the current party receive full Experience Points while those waiting back at the mansion receive 80%. When a character earns enough Experience Points they gain a Power Level. Each Power Level automatically upgrades each character's strong traits by 1 and gives the character 2 Bonus Points that can be assigned to any trait that is not at its maximum.

The maximum value for each of the traits is 10 times the starting value for that trait. For example, if the character begins with a strength level of 3, then his maximum strength is 30.

Special Ability Advancement

When the game begins, all characters have 2 level-1 special abilities. At level 8 and 16, the characters gain another special ability. Every 8 levels beginning with level 4 (4, 12, 20, 28...) the characters gain a point to level up an ability. The higher the level of the ability, the more powerful the ability. Special abilities can be leveled up through the Stats menu.

Equipment

Equipment can be selected from inventory in the Equip tab of the Stats menu and allocated to characters or removed from characters. There are two locations where a character can wear equipment: he can wear an offensive item on his arm and a defensive item on his body. For example, an Ice Gem can be worn on the character's arm, giving the character additional melee damage. The Gem of Stability can be worn on the character's body to add resistance to physical attacks.

Items

Items can be carried by the team for one-time use. Use these items for a singular, immediate effect such as healing, or a temporary benefit such as a strength boost. Items can generally be obtained through breakable objects or by defeating enemies.

Shi'ar™ Equipment

These are highly advanced pieces of alien technology that can be found all over the world. If the team takes them to the mutant Forge™, he can use them to create additional pieces of extremely powerful equipment.



USER INTERFACE

The interface is made up of several elements. These are the camera viewpoint, characters, enemies and the character status bars.

Camera Viewpoint

Your view during Combat mode is always centered on the Control Character.

Control Character

The Control Character is highlighted with a blue circle at his feet.

Other Allies

Allies who are not being controlled have semicircles at their feet that indicate their current Health and Energy Points.

Targeted Enemy

When you target an enemy with a melee attack, that character is highlighted with 4 red arrows pointing toward him. When you target an enemy with a special attack, that character is highlighted with 4 yellow arrows.

Other Enemies

Enemies who are not targeted are not highlighted.

Character Status Bars

The Control Character's remaining life and energy are displayed as bars in the upper left part of the screen. The Control Character's portrait and current special move are also shown in the upper left.



CHARACTERS AND THEIR SPECIAL MOVES



Beast™

A highly intelligent mutant whose bestial appearance belies his gentle heart.

POWER ATTACK — Beast™ attacks with a powerful kick.

PUMMEL — Beast kicks the enemy repeatedly.

SOLAR ATTACK — Beast calls in an attack from his solar-powered satellite.

ANIMAL INSTINCTS — Beast's animal instincts take over and his normal speed increases by 10 Ability Points for a few seconds.

Colossus™

A giant of a man who can turn his skin into living metal.

POWER ATTACK — Colossus™ gathers energy into a powerful punch.

GROUND SLAM — Colossus slams down on the ground, damaging all enemies.

SLAM QUAKE — Colossus slams down on the ground causing an earthquake that damages all enemies.

IRON SKIN — Turns skin to iron giving +10 Ability Points to body.

Cyclops™

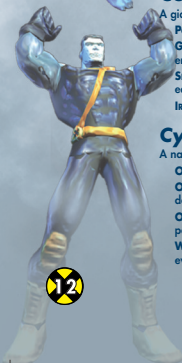
A natural leader who can shoot force beams from his eyes.

OPTIC BEAM — Shoot a beam to hit an enemy.

OPTIC SWEEP — Shoot a cone-shaped beam at a group of enemies to damage everyone in the area.

OPTIC RAGE — Cyclops removes his optic visor and unleashes all his powers on his enemies.

WAR CRY — Cyclops's leadership skills shine through as he increases everyone's strength and speed.



Gambit™

A mutant trained as a thief who can charge inanimate objects with kinetic energy.

CHARGED CARD — Gambit™ charges a card and throws it at an enemy causing ranged damage.

STAFF SLAM — Gambit spins his staff around and slams it into the ground, stunning all enemies.

52 PICK-UP — Gambit shoots 52 cards out that distribute evenly among all enemies.

KINETIC BOOST — Gambit causes the kinetic energy of all allies to increase, giving +5 Ability Points to speed.

Iceman™

A self-proclaimed ladies' man who can freeze almost anything instantly.

ICE SHOT — A spike of ice that hits the enemy, then explodes.

ICE STORM — A huge ice storm damages everyone in the area.

PERMAFROST — A blast of ice radiates from the Iceman™ freezing an area of enemies.

ICE ARMOR — The Iceman gains Ability Points to his body for 5 seconds.



Jean Grey™

The first student at Xavier's School for Gifted Youngsters, she has telekinetic powers.

TELEKINESIS — A psionic attack that immobilizes the victim.

PSYCHIC SHOT — A psionic attack in which a wave of energy radiates from Jean, causing damage.

PHOENIX FORCE™ — Jean Grey taps into the Phoenix Force™ inside of her to produce a huge fiery explosion.

TELEKINETIC SHIELD — A shield of pure telekinetic energy stops all physical attacks aimed at her.

Magma™

A young mutant whose powers over rock have only begun to manifest themselves.

FIRE SHOT — A small ball of fire that hits an enemy and explodes.

LAVA RIFT — The floor underneath an area opens up allowing lava to flow over everyone in the area.

VOLCANO — The ground of the battlefield explodes and covers enemies in lava and sets the area on fire.

FIERY STORM — Magma™ calls upon the heavens to rain down fire on her foes.

Nightcrawler™

A mutant with blue skin and a devil's tail who has the ability to teleport anywhere within his vision.

TELEPORT — Nightcrawler™ can teleport to any space he can see.

TELEPORT STRIKE — Nightcrawler teleports to an enemy's location, executes a melee attack, then teleports back to his original position.

TELEPORT FRENZY — Nightcrawler teleports into an area, thrashes all enemies in the area with melee attacks, then teleports back to his original position.

SHADOW FORM — Nightcrawler becomes a shadow-like form that is impossible to hit.

Rogue™

Her capacity to drain the abilities of other mutants makes Rogue™ one of the most feared and powerful mutants in existence.

ENERGY DRAIN — Rogue damages an enemy and drains some of their Energy Points.

ABILITY DRAIN — Rogue drains massive amounts of Energy Points from an enemy.

SOUTHERN SMASH — Rogue slams down on the ground, injuring all enemies.

INVULNERABILITY — Rogue becomes immune to all physical attacks.

Storm™

A teacher at the Xavier Institute who can manipulate weather.

LIGHTNING STRIKE — A lightning bolt hits the target.

TORNADO — A destructive twister engulfs an area.

HURRICANE — A hurricane with lightning and tornadoes pelts the enemies in an area.

STORM SHIELD — A shield of weather is created around Storm™, absorbing melee attacks.

Wolverine™

An enigmatic mutant whose quest to discover his past has become his singular mission in life.

EVISCERATE — Wolverine™ slashes at an enemy ferociously.

CLAW FRENZY — Wolverine allows his feral instincts to take over as he tears into a group of enemies, inflicting melee injuries on each.

DOUBLE SLASH — Wolverine slashes both claws at an enemy.

ANIMAL INSTINCTS — The animal instincts of Wolverine take over and he gains +10 Ability Points to his normal speed for a few seconds.



ENEMIES AND THEIR SPECIAL MOVES



Avalanche™

A mutant with the ability to generate powerful vibrations from his hands.

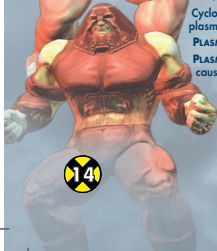
- FISSURE** — Creates a crack in the ground that runs to the enemy.
- EARTHQUAKE** — Causes a huge earthquake that damages all enemies.
- CAVE-IN** — Simulates a cave-in where all enemies are damaged.
- UNSTABLE GROUND** — Causes the ground underneath the target to become shaky, reducing his speed by -5.



Blob™

A huge mutant who is impossible to move when he is touching the ground. He has superhuman strength and is resistant to injury.

- SLEEPER HOLD** — Hits an enemy and puts them to sleep.
- GROUND SLAM** — Blob™ slams down on the ground causing damage to all enemies.
- RESISTANCE** — Blob uses his natural abilities to add 10 to his body attribute.



Havok™

Cyclops' younger brother with the ability to create solar-generated plasmablasts.

- PLASMA SHOT** — Shoots a ball of plasma at an enemy.
- PLASMA STAR** — Havok™ ignites the air around a group of enemies causing burning damage.



Juggernaut™

Professor X's invulnerable stepbrother who has supernatural strength and a telepathy-blocking helmet.

- POWER ATTACK** — Juggernaut™ gathers energy into a blast.
- STUN SLAM** — Causes all enemies to be stunned.
- ABSORPTION** — Juggernaut absorbs all damage he receives for the next few seconds.
- INVULNERABILITY** — Juggernaut becomes immune to all physical attacks.

Magneto™

The leader of the Brotherhood of Evil Mutants. He's the master of magnetic field manipulation.

- METAL SHOT** — Magneto removes a small metal ball from his pocket and shoots it at an enemy.
- METAL STORM** — Magneto uses metal in the area to create a storm of metal chunks that damage everyone in the area.
- MOTIVATION** — Magneto enables all allies to gain strength and speed for 4 seconds.
- METAL SHIELD** — Magneto creates a metal shield for himself or an ally that adds to body for 5 seconds.



Marrow™

The leader of the Morlocks™ has razor-sharp bone claws.

BONE SPIKE — Marrow™ shoots out a shard of bone.

SPIKE SHELL — Marrow creates a shell of spikes around herself.

RAZOR STORM — A storm of razor sharp bone shards flies around.

RAZOR SHARP — Marrow grows razor-sharp claws so that each successful melee attack causes double damage.

Master Mold (Sentinel Prototype)™

The first and most powerful Sentinel™.

CONCUSSION BLAST — The Sentinel shoots a blast of energy into an area.

RIOT BUSTER — Master Mold™ shoots a ray of energy from his chest that blinds all in the area.

PRIME DIRECTIVE — The Sentinel opens up his chest and shoots missiles that hit all mutants in the area.

AUTO REPAIR — Master Mold creates an energy field that repairs him every second.

Mystique™

Nightcrawler's mother. She is a blue mutant with the ability to change shape.

CHARM — The enemy is charmed for a few seconds.

MACHINE GUN — Fires 10 bullets that explode on impact.

TAUNT — Taunting causes all enemies to become enraged, making them act without thinking, meaning that they lose 10 Intelligence.

Pyro™

An evil mutant who can control fire.

FIRE SHOT — A small ball of fire that hits an enemy and explodes.

FIRE COLUMN — Sticky fire that does damage in an area.

HELL'S KITCHEN — Causes all of the air in the area to become flammable and then ignites it, causing a huge explosion.

FIRE SHIELD — Creates a shield around Pyro™ that stops all status effects.

Sabretooth™

Wolverine's mortal enemy. He was involved in the Weapon X project with Wolverine but he cannot control himself like the X-Men can. He has accelerated healing, superhuman acute senses and an indestructible adamantium skeleton and claws.

POISON ATTACK — Attacks with a melee attack that if successful, poisons the victim.

PUMMEL — Sabretooth™ punches an enemy repeatedly causing melee damage.

FEAR SCREAM — A scream that stuns all enemies with fear.

ANIMAL INSTINCTS — The animal instincts of Sabretooth take over and he gains 10 to his normal speed for a few seconds.

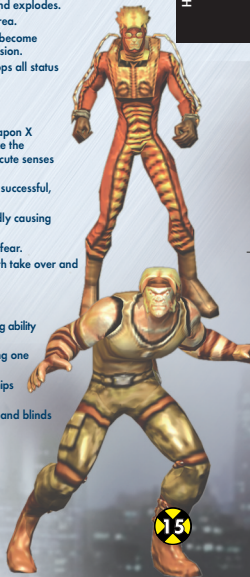
Toad™

A wily mutant with superhuman strength, incredible leaping ability and a 7 meter long prehensile tongue.

TONGUE ATTACK — Toad™ shoots out his tongue, hitting one opponent.

TONGUE FURY — Toad shoots out his tongue and then whips it around, causing damage to all enemies in the area.

BLINDING SPIT — Toad spits nastiness onto an enemy and blinds them for a while.



Nokia Limited Warranty

The Nokia N-Gage game card and all software contained on it are provided to you "as is," without warranty of any kind, except as expressly provided in this Nokia limited warranty and under applicable law. Nokia warrants to the original consumer purchaser that the Nokia N-Gage game card shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If the Nokia N-Gage game card is found to be defective in material and workmanship within that 90 day warranty period, the Nokia N-Gage game card will be replaced free of charge. This limited warranty does not apply if the defect shall have been caused by negligence, abuse, damage, modification, tampering or any other causes not related to defective materials or workmanship. Please retain the original or a photocopy of your sales receipt to establish the date of purchase for warranty replacement. For replacement, return the Nokia N-Gage game card, with its original packaging and receipt, to the retailer from which the game card was originally purchased. In the event that you cannot obtain a replacement from the retailer, please contact Nokia. If Nokia no longer produces the game card, Nokia, at its sole option, may substitute a game card of another game title or refund the customer's purchase price.

Limitations on Warranty

EXCEPT AS EXPRESSLY SET FORTH ABOVE, NOKIA EXPRESSLY DISCLAIMS ALL WARRANTIES, WHETHER ORAL OR WRITTEN, EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. IN NO EVENT SHALL NOKIA BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THE NOKIA N-GAGE GAME CARD OR THE SOFTWARE CONTAINED ON IT, INCLUDING DAMAGES TO PROPERTY AND TO THE EXTENT PERMITTED BY LAW, DAMAGES FOR PERSONAL INJURY, EVEN IF NOKIA HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF THOSE DAMAGES. THE PROVISIONS OF THIS LIMITED WARRANTY ARE VALID IN THE UNITED STATES AND CANADA ONLY. SOME STATES AND PROVINCES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS, OR PERMIT THE EXCLUSION OF CONSEQUENTIAL OR INCIDENTAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATION OR EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU. THIS WARRANTY PROVIDES YOU WITH SPECIFIC LEGAL RIGHTS. YOU MAY HAVE OTHER RIGHTS WHICH VARY FROM STATE TO STATE AND PROVINCE TO PROVINCE.

Obtaining Warranty and Technical Support

To receive warranty and additional support, including troubleshooting assistance, please contact Nokia at: www.n-gage.com

Register Your Game Online

To register, go online at: www.n-gage.com

...and now, **GET READY TO N-GAGE!**

Copyright © 2004 Nokia. All rights reserved.

Nokia, N-Gage and N-Gage QD are trademarks or registered trademarks of Nokia Corporation. Other company and product names mentioned herein may be trademarks or trade names of their respective owners. Bluetooth is a registered trademark of Bluetooth SIG, Inc.

Pièce n° 9234385, publication n° 01

Copyright © 2004 Nokia. Tous droits réservés.

Nokia, N-Gage et N-Gage OD sont des marques commerciales ou des marques déposées de Nokia Corporation. Les autres noms d'entreprises et de produits mentionnés aux présentes peuvent être des marques de commerce ou des appellations commerciales de leurs propriétaires respectifs.

Imprimé au Mexique.

Ce manuel d'instructions a été rédigé pour *X-Men™ Legends*. Les éditeurs ont adopté une politique de développement continu et se réservent donc le droit d'apporter sans préavis des modifications aux produits décrits dans ce document.

NOKIA NE PEUT EN AUCUN CAS ÊTRE TENUE RESPONSABLE DES PERTES DE DONNÉES OU DE REVENU, OU DES DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS, QUELLE QU'EN SOIT LA CAUSE. LE CONTENU DE CE DOCUMENT EST À UTILISER « TEL QUEL ». SAUF DISPOSITION CONTRAIRE DE LA LOI EN VIGUEUR, AUCUNE GARANTIE, EXPLICITE OU IMPLICITE, INCLUANT, SANS S'Y LIMITER, LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITÉ MARCHANDE ET D'APTITUDE À UN EMPLOI PARTICULIER N'EST OFFERTE PAR RAPPORT À L'EXACTITUDE ET À LA FIABILITÉ OU AU CONTENU DE CE DOCUMENT. NOKIA SE RÉSERVE LE DROIT DE RÉVISER OU DE RETIRER CE DOCUMENT EN TOUT TEMPS, SANS PRÉAVIS.

CONTRÔLE DES EXPORTATIONS

Ce produit contient des accessoires ou des logiciels ou utilise une technologie exportés des États-Unis en vertu de l'*Export Administration Regulations*. Les pratiques contraires au droit des États-Unis sont interdites.

Le guide de l'utilisateur distinct contient davantage de détails et d'importants renseignements sur la sécurité et l'entretien. Le présent document ne le remplace donc pas.

POUR VOTRE SÉCURITÉ

Lisez ces directives simples et ne les transgressez pas, car cela peut être dangereux ou illégal. Consultez le guide de l'utilisateur de votre appareil de jeu pour plus de renseignements.



JOEUR EN TOUTE SÉCURITÉ

N'allumez pas ce produit lorsque l'utilisation d'un téléphone sans fil est interdite ou lorsqu'il pourrait créer des interférences ou un danger.

Respectez les restrictions et règles mentionnées dans le guide de l'utilisateur.



PRIORITÉ À LA SÉCURITÉ ROUTIÈRE

Respectez les lois locales. Vos mains doivent toujours être libres pour la conduite. Lorsque vous conduisez, votre première priorité doit être la sécurité routière.



INTERFÉRENCES

Tous les systèmes sans fil sont sensibles aux interférences, qui peuvent en limiter les performances.



FAITES PREUVE DE BON SENS DANS L'UTILISATION DE VOTRE APPAREIL

Utilisez l'appareil de jeu seulement dans la position illustrée dans le guide de l'utilisateur.



COMPLÉMENTS ET PILES

N'employez que les compléments et les piles approuvés. Ne connectez pas de produits non compatibles.

Important : Renseignements sur la sécurité des jeux vidéo

À propos des crises d'épilepsie photosensible

Pour un très faible pourcentage de personnes, l'exposition à certaines images, notamment aux lumières ou aux motifs clignotants pouvant apparaître dans les jeux vidéo, risque de provoquer une crise d'épilepsie photosensible, même chez les personnes sans antécédent épileptique. Les symptômes de ces crises peuvent varier, mais comprennent généralement : étourdissements, altération de la vision, mouvements convulsifs des yeux ou du visage, crispation ou tremblement des bras ou des jambes, désorientation, confusion ou perte de connaissance momentanée. Ces crises peuvent également provoquer une perte de connaissance ou des convulsions susceptibles de causer des blessures en cas de chute ou de choc avec des objets avoisinants.

Cessez immédiatement de jouer et consultez un médecin, si vous ressentiez de tels symptômes. Il est conseillé aux parents de surveiller leurs enfants et de leur poser des questions concernant les symptômes ci-dessus; les enfants et les adolescents sont effectivement plus sujets à ce genre de crise que les adultes. Pour réduire le risque d'une crise d'épilepsie photosensible, il est préférable de jouer dans une pièce bien éclairée et d'éviter de jouer en cas de somnolence ou de fatigue. Si vous ou un membre de votre famille avez des antécédents de crise d'épilepsie, consultez un médecin avant de jouer.

Ménagez votre santé

Prenez une pause de jeu au moins toutes les demi-heures. Arrêtez-vous immédiatement de jouer si vous commencez à vous sentir fatigué, si vous éprouvez des sensations désagréables ou si vous avez mal aux mains ou aux bras. Si ces troubles persistent, consultez un médecin. En outre, l'utilisation des vibrations peut aggraver les blessures. N'activez pas cette fonction si vous éprouvez des douleurs aux os ou aux articulations de vos doigts, mains, poignets ou bras.

SOIN ET ENTRETIEN


Votre carte et votre console de jeu sont des produits de conception et de fabrication de qualité supérieure; elles doivent être traitées avec soin. Les conseils ci-dessous vous aideront à conserver votre couverture de garantie et à profiter de votre jeu pendant de nombreuses années.

- Conservez la carte et la console de jeu au sec. Les précipitations, l'humidité et les divers types de liquides peuvent contenir des minéraux corrosifs pour les circuits électroniques;
- N'utilisez pas et ne rangez pas la carte et la console de jeu dans des endroits poussiéreux et sales;
- Ne rangez pas la carte et la console de jeu dans un endroit chaud;
- Ne rangez pas la carte et la console de jeu dans un endroit froid. Au retour de la console de jeu à sa température normale, de l'humidité pourrait se former à l'intérieur et endommager les circuits électroniques;
- N'essayez pas d'ouvrir la carte ou la console de jeu d'une façon autre que celle indiquée dans le guide de l'utilisateur;
- Ne laissez pas tomber, ne frappez pas et ne secouez pas la carte et la console de jeu;
- N'utilisez pas de produits chimiques durs, de solvants ou de détergents puissants pour nettoyer la carte ou la console de jeu;
- Conservez la carte de jeu hors de portée des jeunes enfants.

Ces conseils concernent de la même façon la carte de jeu, la console de jeu et les compléments.

Insertion de la Carte jeu N-Gage™

Nokia N-Gage™

- Assure-toi que la console de jeu N-Gage est éteinte. Si elle est allumée, tiens le bouton  appuyé pour éteindre l'appareil.
- Avec l'arrière de la console N-Gage face à toi, fais glisser le couvercle pour le retirer (schéma 1).
- Fais glisser le doigt dans la fente, soulève et retire la pile (schéma 2).
- Retire la carte de jeu ou la carte mémoire existante (s'il y en a une).
- Positionne la carte de jeu N-Gage dans la fente prévue à cet effet. Assure-toi que les contacts dorés de la carte sont positionnés vers le bas et alignés avec les contacts dorés de l'appareil (schéma 3).
- Une fois la carte en place, remets la pile et le couvercle en le faisant glisser (schéma 4).



Remarque : Une carte SIM doit être insérée dans la console de jeu N-Gage pour pouvoir jouer à un jeu. Insère une carte SIM tel que cela est indiqué dans le manuel d'instructions.

Remarque : N'utilise pas de port USB pendant un jeu.

Nokia N-Gage™ QD

- Tu n'as pas besoin d'éteindre la console N-Gage QD pour changer les cartes de jeu N-Gage.
- Avant d'insérer ou de retirer un jeu, veille à enregistrer toutes les données non enregistrées car l'insertion d'une nouvelle carte fermera l'ensemble des applications ouvertes.
- Ouvrez la fente du carte (schéma 1) et insérez votre carte de jeu (schéma 2).
- Une fois la carte insérée, le jeu démarre automatiquement.





(Assure-toi que la fonction démarrage auto est activée sur ta console).

Commencer une partie


Nokia N-Gage™


Allume ta console.

L'icône du jeu apparaît automatiquement sur l'écran du Menu une fois que la carte a été installée.

Appuie sur , parcours l'icône de jeu et appuie sur . Le jeu est maintenant prêt.

Nokia N-Gage™ QD

Maintiens le bouton  appuyé pour allumer la console.

Pour démarrer un jeu lorsqu'une carte de jeu est insérée, appuie sur  en mode veille. Tu peux également démarrer des jeux en sélectionnant Jeux dans le menu.

Jeu multijoueur Bluetooth®*

* Pour jouer un jeu avec d'autres utilisateurs via la technologie sans fil Bluetooth, tous les participants doivent disposer du même jeu.

Table des matières

| | |
|---|----|
| Insertion de la Carte jeu N-Gage™ | 19 |
| Commencer une partie | 19 |
| Jeu multijoueur Bluetooth® | 19 |
| Introduction | 20 |
| Menu Principal | 21 |
| Utilisation des Commandes de la Console N-Gage™ | 22 |
| Mode d'Emploi du Jeu | 23 |
| Progression Dans le Jeu et Objets Utilisables | 26 |
| Interface Utilisateur | 27 |
| Les Personnages et leurs Attaques Spéciales | 28 |
| Les Ennemis et leurs Attaques Spéciales | 30 |
| Garantie limitée Nokia | 32 |
| Limites de la garantie | 32 |
| Garantie et soutien technique | 32 |
| Enregistrez votre jeu en ligne | 32 |

INTRODUCTION

Rejoignez ceux qui se battent pour sauver l'humanité.



A la suite de la capture de Magneto™, le Maître du Magnétisme, le monde s'est installé dans une paix fragile. La Fraternité des Mauvais Mutants se cache quelque part et nombreux sont ceux qui ont oublié la menace qu'elle représente, sauf le général William Kincaid. Kincaid nourrit une véritable obsession à propos des mutants et a imaginé un plan destiné à les

empêcher de revenir. Il a tout fait pour que soit mise en place une législation allant à l'encontre des mutants et il sait qu'il doit trouver des soutiens pour que les textes de loi qu'il propose soient votés. Il a dans l'idée de faire en sorte que la haine que Magneto voue au genre humain se retourne contre les mutants et contre Magneto lui-même. Accompagne les X-Men™ dans leur lutte de chaque instant visant à découvrir les sombres et mystérieuses machinations de Kincaid avant que tout espoir de paix ne soit définitivement perdu.

MENU PRINCIPAL

Monojoueur

Sélectionnez Monojoueur pour vous lancer dans l'aventure en compagnie des X-Men. Dans le menu Monojoueur, sélectionnez ensuite Nouvelle partie ou charger une partie sauvegarder.

Multijoueur

- ✖ Sélectionnez Etre l'hôte de la partie si vous souhaitez héberger une partie multijoueur via la technologie sans fil Bluetooth®. Votre console fera apparaître votre nom Bluetooth et se mettra en attente le temps que d'autres joueurs se connectent. En tant qu'hôte de la partie, vous être libre d'accepter ou de refuser tel ou tel joueur avant de commencer la partie.

- ✖ Sélectionnez Rejoindre la partie si vous souhaitez rejoindre une partie multijoueur Bluetooth.

Options

Dans le menu Options, vous pouvez sélectionner les options suivantes:

- ✖ Audio — cette option permet de régler le son, la musique, les voix et l'opération du console pendant un appel.
- ✖ Éclairage — cette option permet de maintenir le rétroéclairage actif.

- ✖ Langue — cette option permet de sélectionner la langue dans laquelle seront affichés les textes utilisés dans le jeu.
- ✖ Commandes — cette option permet de visualiser et de configurer les touches de commande du jeu.
- ✖ Config. Bluetooth — cette option permet de configurer une liaison sans fil Bluetooth.
- ✖ Supprimer tout — cette option permet de supprimer tous les fichiers et quitter le jeu.
- ✖ Générique — cette option permet d'afficher le générique du jeu.



UTILISATION DES COMMANDES DE LA CONSOLE N-GAGE™

FRANÇAIS

Contrôle des déplacements
Bouton multidirectionnel

Annuler/Attaque spéciale
Touche 7

Afficher la carte
Touche 3

Sélectionner/Attaquer
Touche 5

Écran Objectifs
Touche 9

Menu Stats
Touche 0

Menu Pause
Touche de sélection gauche ou droite



- Touche 2** = Sélectionner la formation
- Touche 4** = Sélectionner attaquer spéciale
- Touche 6** = Sélectionner objet
- Touche 8** = Sélectionner personnage

Bouton multidirectionnel

La pression et la **Touche 2, 4, 6 ou 8** et puis font votre choix.



MODE D'EMPLOI DU JEU



Contrôle des déplacements



Vous déplacez l'ensemble des membres de votre équipe en utilisant le **bouton multidirectionnel**. Le héros principal ou personnage sous contrôle est de fait celui dont vous avez le contrôle tandis que les autres personnages suivent ce dernier selon un schéma prédéfini.

Les personnages se déplacent toujours par rapport à leur position sur l'écran, ce qui signifie que si vous utilisez le **bouton multidirectionnel haut**, le personnage se déplacera en se dirigeant vers la partie supérieure de l'écran. De même, si vous utilisez le **bouton multidirectionnel gauche** ou **droit**, il se déplacera vers la gauche ou vers la droite. La même logique sera respectée si vous utilisez le **bouton multidirectionnel bas**.

Sélectionner position



Par type de position il faut entendre la façon dont un personnage réagira en situation de combat. Pour définir cette position, appuyez sur la **touche de sélection gauche** ou **droite** puis sélectionnez l'option Stats. Dans l'écran Stats, sélectionnez Position 1A. Vous avez le choix entre les types de positions suivantes:

-  **Défensif** — le personnage essaiera d'éviter le combat proche et optera plutôt pour des attaques à distance.
-  **Normal** — le personnage s'attaquera à tout ennemi se trouvant dans les parages ou lui ayant infligé un coup. Il n'aura recours à aucune attaque spéciale.

-  **Agressif** — le personnage aura une position normale en attaque mais aura recours occasionnellement à des attaques spéciales.
-  **Déchaîné** — le personnage aura recours à ses attaques spéciales les plus puissantes jusqu'à ce qu'il ait épuisé son énergie puis il se lancera dans une charge.

Sélectionner la formation d'équipe

La **touche 2** fait apparaître un menu circulaire qui vous permet de choisir une formation d'équipe. Quand vous choisissez une formation d'équipe, vous choisissez en même temps un type de position attribuée d'office pour chacun de ses membres. Vous trouverez ci-dessous les différents choix possibles en matière de formation d'équipe ainsi que les positions associées à chacune d'entre elles:

-  **Flèche (bouton multidirectionnel haut)** — le personnage 1 se voit attribuer un position de type Agressif, le personnage 2, un position de type Déchaîné, et les personnages 3 et 4 un position de type Défensif.
-  **Boîte (bouton multidirectionnel gauche)** — les personnages 1 et 2 se voient attribuer une position de type Agressif et les personnages 3 et 4 un position de type Défensif.

☒ Ligne (**bouton multidirectionnel droit**) — tous les personnages se voient attribuer un position de type Normal.

☒ Mur (**bouton multidirectionnel bas**) — tous les personnages se voient attribuer un position de type Déchainé.

Sélectionner une attaque spéciale

La **touche 4** donne accès à un menu circulaire qui vous permet de choisir l'attaque spéciale que vous désirez activer pour le personnage principal dont vous avez le contrôle.

Sélectionner/Attaquer

La **touche 5** permet à votre personnage de décocher un coup de poing ou d'exécuter une attaque similaire de la main. Si votre personnage se trouve à proximité d'un objet utilisable comme une porte ou un interrupteur, cette touche lui permettra d'ouvrir cette porte ou d'activer cet interrupteur. Si vous appuyez sur la **touche 5** lorsque votre personnage se trouve à proximité d'un autre personnage, ils engageront une conversation.

Sélectionner objet

Appuyez sur la **touche 6** pour faire apparaître un menu circulaire vous permettant de choisir et d'utiliser des objets. Chacune des 4 directions du **bouton multidirectionnel** est associée à l'une des 4 grandes catégories d'objet (Santé et Énergie, État, Récupération et Attaque), ces dernières étant elles-mêmes associées à un sous-menu dont chacun des éléments est associé à l'une des quatre directions du **bouton**

multidirectionnel. Pour utiliser un objet, vous devez suivre la procédure suivante:

1. Appuyez sur la **touche 6** pour activer le menu Sélectionner objet.
2. Sélectionnez la direction correspondant à la catégorie d'objet souhaitée.
3. Sélectionnez la direction correspondant à l'objet souhaité.



Les objets de la catégorie Santé et État seront appliqués au personnage principal dont vous avez le contrôle. Les objets de la catégorie Attaque seront lancés en direction des ennemis qui font face à votre personnage principal. Pour pouvoir utiliser l'un des objets de la catégorie Récupération, vous devez d'abord sélectionner le personnage auquel vous désirez l'appliquer dans la mesure où il s'agit de l'un des personnages que vous ne pouvez pas contrôler. Ces personnages ne peuvent pas se guérir tous seuls du fait qu'ils sont endormis, hors de combat, ou assommés.

Annuler/Attaque spéciale

La **touche 7** a une utilité qui varie en fonction du contexte dans lequel vous vous en servez. Vous pouvez l'utiliser pour annuler une commande de menu ou revenir sur le menu précédent. Si vous l'utilisez en cours de partie, **touche 7** permet d'exécuter l'attaque spéciale que vous avez sélectionnée. Pour obtenir plus d'informations à ce sujet, reportez-vous à la section de la page 28 intitulée "Les personnages et leurs attaques spéciales."


Si vous maintenez la **touche 7** enfoncée au moment où vous décidez d'exécuter une attaque spéciale, vous pourrez alors choisir la cible de cette attaque. Si vous maintenez la pression sur la **touche 7**, des icônes de couleur jaune apparaîtront au-dessus de l'ennemi qui est sélectionné. Ces icônes identifient la cible vers laquelle sera dirigée votre attaque. Vous pouvez alors changer de cible en utilisant le **bouton multidirectionnel haut** ou **bas**. Lorsque vous relâchez la pression sur la **touche 7**, l'attaque sera déclenchée en direction de la cible que vous aurez sélectionnée.





Sélectionner un héros

La **touche 8** fait apparaître un menu circulaire vous permettant de sélectionner un autre personnage comme personnage principal, c'est-à-dire celui placé sous votre contrôle. Chacune des directions du **bouton multidirectionnel** est associée à l'un des 4 héros de l'équipe. Cela signifie qu'il vous suffit d'appuyer sur deux touches pour sélectionner l'un ou l'autre de ces personnages. Par exemple, si le personnage principal en cours est Cyclops™ et si le personnage de Jean Grey™ est associé au **bouton multidirectionnel haut**, il vous suffit d'appuyer sur la **touche 8** puis sur le **bouton multidirectionnel haut** pour que Jean Grey devienne le nouveau personnage principal.

Menu Stats





La **touche 0** vous permet d'accéder directement au menu Stats sans passer par le menu Pause. Tout comme vous l'avez fait pour définir un type de position, ce menu permet de définir un certain nombre de traits caractéristiques du personnage quand il est en situation de combat. Il s'agit des traits suivants:

-  **Force** — ce trait indique l'ampleur des dommages infligés par le personnage en combat rapproché et améliore aussi ses chances de toucher ses adversaires.

-  **Vitesse** — ce trait détermine le niveau de difficulté à toucher le personnage et avec quelle fréquence il esquivé les attaques.
-  **Constitution** — ce trait détermine le niveau de difficulté à infliger des coups au personnage ainsi que le nombre de Points de santé qui lui est attribué et la fréquence à laquelle il est capable de neutraliser une attaque.
-  **Intelligence** — ce trait détermine la durée pendant laquelle un personnage peut rester sous l'influence d'un charme et indique également le nombre de Points d'énergie qui lui est attribué.
-  **Points** — quand assez de Points sont accumulés, une ligne d'étoiles jaunes apparaîtra sur l'écran indiquant à l'utilisateur qu'un niveau plus élevé est atteint.

Menu Pause

Appuyez sur la **touche de sélection gauche** ou **droite** en cours de partie pour faire apparaître le menu Pause. Dans le menu Pause, vous pouvez sélectionner les options suivantes:

-  **Reprendre** — permet de reprendre la partie en cours.
-  **Charger** — permet de charger une nouvelle partie ou une partie sauvegardée.
-  **Sauvegarder** — permet de sauvegarder la partie en cours.
-  **Options** — permet d'afficher le menu Options.



Stats — permet de modifier les données statistiques concernant votre équipe et d'allouer des objets.



Quitter — permet de quitter la partie.

Écran Objectifs

Appuyez sur la **touche 9** pour faire apparaître l'écran Objectifs. Un cercle vide identifie un objectif qui n'a pas encore été atteint et, un cercle plein de couleur bleue identifie un objectif qui a été atteint.

PROGRESSION DANS LE JEU ET OBJETS UTILISABLES

Points d'expérience

Lorsqu'un ennemi est vaincu, les 4 personnages qui font partie de votre équipe sont crédités de Points à taux plein. Les personnages en attente au Manoir ne reçoivent que 80% de la valeur de ces Points. Lorsqu'un personnage engrange suffisamment de Points, il gagne un niveau de puissance. Chaque niveau de puissance acquis fait progresser automatiquement de 1 point chacun des traits caractéristiques du personnage et permet d'attribuer 2 Points de bonus à l'un quelconque de ces traits qui n'a pas encore atteint le nombre de Points maximal.

26

Le nombre de Points maximal autorisé pour chaque trait est de 10 fois la valeur du nombre de Points initialement attribués à ce trait. Par exemple, si le personnage avait au départ 3 Points de force, il ne peut avoir plus de 30 Points de force.

Évolution des attaques spéciales

Lorsque le jeu commence, tous les personnages sont dotés de 2 attaques spéciales de niveau 1. Lorsqu'ils passent aux niveaux 8 et 16, ils gagnent une attaque spéciale supplémentaire. En ce qui concerne les autres niveaux, dès lors qu'ils ont atteint un niveau correspondant à une progression de 8 niveaux (4, 12, 20, 28...) ils gagnent un point leur permettant d'augmenter le niveau d'un de leurs attaques spéciaux. Plus le niveau d'une attaque spécial est élevé, plus cette attaque est puissante. Le niveau des attaques spéciales peut être augmenté via le menu Stats.

Équipement

Le terme "équipement" désigne les objets dont peuvent être équipés les personnages afin d'en retirer un certain avantage. Ces pièces d'équipement peuvent être sélectionnées au sein d'un inventaire du menu Stats, en cours de partie, et vous pouvez en équiper l'un de vos personnages ou les lui retirer. Un personnage peut porter une pièce d'équipement de deux façons. Il peut porter une pièce d'équipement offensif sur son bras et une pièce d'équipement défensif sur son corps. Par exemple, les Gemmes de glace peuvent être portées sur le bras et donnent au personnage qui les porte le pouvoir additionnel lors d'une attaque en combat rapproché. Les Gemmes de stabilité peuvent être portées sur le corps et permettent de résister à davantage de coups avant d'être mis hors de combat.

Objets

Les objets ne peuvent être utilisés qu'une seule fois par le personnage qui les porte. Vous pouvez vous en servir pour obtenir un effet immédiat et spécifique, comme une guérison ou pour donner un avantage momentané au personnage qui s'en sert, comme une brusque augmentation de sa force. En général, vous pouvez vous les procurer auprès de Healer™, les trouver dans les objets détruits ou les récupérer lors de votre progression à l'intérieur des différents niveaux.

Équipement Shi'ar™

Ce terme désigne des pièces d'équipement hautement évoluées, relevant d'une technologie extraterrestre, qui peuvent être trouvées en n'importe quel endroit du globe. Si votre équipe les apporte jusqu'au mutant Forge™, il pourra les utiliser pour créer des pièces d'équipement supplémentaires d'une incroyable puissance.

INTERFACE UTILISATEUR

L'interface utilisateur est composée de différents éléments. Il s'agit de l'angle de prise de vue de la caméra, des personnages, des ennemis et des barres d'états du personnage principal.

Angle de prise de vue de la caméra

En mode Combat, l'angle de prise de vue est toujours centré sur le personnage principal.

Personnage principal

Le personnage principal est repérable grâce à la présence d'un cercle bleu au niveau de ses pieds.

Les personnages alliés

Les personnages alliés qui ne sont pas contrôlés par le joueur sont repérables grâce aux demi-cercles au niveau de leurs pieds qui indiquent leur nombre de Points de santé et d'énergie.

Ennemi visé par une attaque

Lorsque vous visez un ennemi dans le cadre d'une attaque en combat rapproché, il est mis en évidence à l'aide de 4 flèches rouges pointant dans sa direction. Lorsque vous visez un ennemi dans le cadre d'une attaque spéciale, il est mis en évidence à l'aide de 4 flèches jaunes pointant dans sa direction.

Autres ennemis

Les ennemis non visés par une attaque ne sont pas mis en évidence.

Barres d'état du personnage principal

La quantité restante de vie et d'énergie dont dispose le personnage principal est mise en évidence à l'aide de barres d'état apparaissant dans la partie supérieure gauche de l'écran. Son portrait et l'attaque spéciale qu'il peut mettre en œuvre sont également affichés dans la partie supérieure gauche de l'écran.

LES PERSONNAGES ET LEURS ATTAQUES SPÉCIALES



Beast™

Mutant extrêmement intelligent dont l'apparence bestiale cache un cœur généreux.

ATTAQUE PUISSANTE — Beast™ attaque en donnant un puissant coup de pied.

MARTELER — Beast inflige une série de coups à son ennemi.

ATTAQUE SOLAIRE — Beast déclenche une attaque en provenance de son satellite à énergie solaire.

INSTINCT ANIMAL — les instincts d'animal du Beast prennent le dessus et sa vitesse normale est accrue de 10 Points de puissance durant quelques secondes.

Colossus™

Homme de taille gigantesque capable de transformer sa peau en un métal organique.

ATTAQUE PUISSANTE — Colossus™ regroupe tout son énergie dans un puissant coup de poing.

IMPACT — Colossus frappe puissamment le sol de ses pieds, infligeant ainsi des dommages à tous ses ennemis.

ONDES DE SECOURS — Colossus frappe puissamment le sol de ses pieds au point de déclencher un tremblement de terre qui inflige des dommages à tous ses ennemis.

PEAU DE FER — Colossus transforme sa peau en une peau de fer, donnant ainsi 10 Points de puissance supplémentaire à son corps.

Cyclops™

Chef naturel capable de lancer des faisceaux laser avec ses yeux.

FAISCEAU OPTIQUE — Cyclops décoche un faisceau optique en direction d'un ennemi.

BALAYAGE OPTIQUE — Cyclops décoche un faisceau en forme de cône en direction d'un groupe d'ennemis et inflige des dommages à tous ceux qui se trouvent dans la zone balayée par ce faisceau.



RAGE OPTIQUE — Cyclops retire son viseur optique et libère toute sa puissance en direction de ses ennemis.

CRI DE GUERRE — Cyclops donne une brillante démonstration de ses qualités de chef naturel en augmentant la force et la vitesse de tous les autres membres de son équipe.

Gambit™

Ce mutant entraîné à voler a le pouvoir de charger en énergie cinétique des objets inanimés.

CARTE EXPLOSIVE — Gambit™ charge en énergie une carte de jeu et la lance en direction d'un ennemi, lui infligeant ainsi des dommages à distance.

RAFALE DE PIQUE — Gambit fait tourner son bâton et s'en sert pour frapper violemment le sol, paralysant ainsi tous ses ennemis.

RAMASSER 52 — Gambit lance 52 cartes chargées d'énergie qui occasionnent des dommages répartis uniformément entre ses ennemis.

BOOST CINÉTIQUE — Gambit augmente l'énergie cinétique d'un de ses alliés, ce qui augmente de 5 Points de puissance sa vitesse d'atteinte d'une cible.

Iceman™

Cet homme qui se dit être un bourreau des cœurs peut congeler pratiquement n'importe quoi en une fraction de seconde.

ATTAQUE DE GLACE — Iceman™ lance une aiguille de glace en direction de son ennemi qui explose une fois qu'elle l'a atteint.

TEMPÊTE DE GLACE — Iceman déclenche une tempête de glace qui inflige des dommages à tous ceux qui se trouvent dans la zone visée.

PERMAFROST — Iceman libère un souffle glacé qui congèle tous ceux qui se trouvent dans les cinq mètres.

ARMURE DE GLACE — Iceman gagne des Points de puissance qui renforcent son corps pendant 5 secondes.

Jean Grey™

Elle a été la première étudiante à être admise dans L'école Xavier pour les jeunes doués et ses pouvoirs lui permettent de déplacer des objets par la pensée.

TELEKINESIE — Jean Grey déclenche une attaque psionique qui paralyse sa victime.

ATAQUE PSYCHIQUE — Jean Grey lance une attaque au cours de laquelle elle dégage une onde d'énergie qui cause des dommages à ses ennemis.

PHOENIX FORCE™ — Jean Grey se sert du Phoenix Force™ qui l'habite pour provoquer une énorme explosion de feu.

BOUCLEUR TELEKINETIQUE — un bouclier d'énergie télékinétique pure bloque toutes les attaques dirigées contre les alliés se trouvant à l'abri du bouclier.

Magma™

Jeune mutante dont les pouvoirs sur les roches en fusion ont tout juste commencé à se manifester.

ATAQUE DE FEU — petite boule de feu qui explose quand elle atteint un ennemi.

FISSURE DE LAVE — le sous-sol d'une zone s'ouvre pour laisser échapper un flot de lave qui engloûtit tout sur son passage.

VOLCAN — le sol du terrain où se déroulent les affrontements explose en laissant échapper de la lave qui recouvre les ennemis et met la zone en feu.

TEMPÊTE DE FEU — Magma™ implore les cieux pour qu'ils déversent un flot de feu sur ses ennemis.

Nightcrawler™

Mutant à la peau bleue, doté d'une queue de diable, qui a la faculté de se téléporter dans n'importe quel endroit figurant dans son champ de vision.

TÉLÉPORTATION — Nightcrawler™ peut se téléporter dans n'importe quel endroit situé dans son champ de vision.

ATAQUE TÉLÉPORTEE — Nightcrawler se téléporte dans l'endroit où se trouve un ennemi, lance une attaque en combat rapproché puis se téléporte à nouveau dans l'endroit où il se trouvait au départ.

TÉLÉPORTATION FRENÉTIQUE — Nightcrawler se téléporte dans une zone, anéantit tous les ennemis qui s'y trouvent en lançant des attaques en combat rapproché, puis se téléporte à nouveau dans l'endroit où il se trouvait au départ.

OMBRE — Nightcrawler se transforme en une sorte d'ombre furtive échappant à toutes les attaques.

Rogue™

Son aptitude à s'emparer des pouvoirs des autres mutants fait de Rogue le plus craint et le plus puissant des mutants.

DRAIN D'ÉNERGIE — Rogue™ touche un ennemi et puise une partie de ses Points d'énergie.

DRAIN DE PUISSANCE — Rogue touche un ennemi et lui puise une très grande partie de ses Points d'énergie.

TORNERRE DU SUD — Rogue s'envole dans les airs et redescend sur terre en frappant violemment le sol, occasionnant ainsi des blessures à tous ses ennemis.

INVULNÉRABILITÉ — Rogue devient insensible à toutes les attaques physiques.

Storm™

Un professeur à l'Institut Xavier, capable de manipuler les phénomènes naturels liés à la météorologie.

ATAQUE D'ÉCLAIRS — un éclair frappe sa cible.

TORNADO — une tornade destructrice s'engouffre dans la zone.

OURAGAN — d'énormes rafales de vent et de pluie s'abattent sur les ennemis se trouvant dans la zone visée.

BOUCLEUR DE TEMPÊTE — Tornado crée autour d'elle un bouclier de pluie et de glace qui absorbe les attaques de ses ennemis.

Wolverine™

Un mutant énigmatique dont la vie se confond avec la quête de ses origines.

EVISCÉRATION — Wolverine™ s'empare d'un ennemi et lui ouvre les entrailles avec ses griffes.

GRIFFES FRENÉTIQUES — Wolverine laisse ses instincts sauvages prendre le dessus et taille en pièces un groupe d'ennemis en infligeant des blessures à tous.

DOUBLE ATTAQUE — Wolverine se précipite vers ses ennemis, les frappe du poing puis se sert de ses griffes.

INSTINCT ANIMAL — Les instincts d'animal de Wolverine prennent le dessus et sa vitesse normale de déplacement est accrue de 10 Points de puissance pendant quelques secondes.

FRANÇAIS



LES ENNEMIS ET LEURS ATTAQUES SPÉCIALES

Avalanche™

Mutant capable de provoquer des violents séismes avec ses mains.

FISSURE — Avalanche™ crée une fissure dans le sol qui se propage rapidement jusqu'à son ennemi.

TREMBLEMENT DE TERRE — Avalanche déclenche un immense tremblement de terre qui cause des dommages à tous ses ennemis.

EFFONDREMENT — Avalanche simule un effondrement dans lequel tous ses ennemis subissent des dommages.

SOL INSTABLE — Avalanche fait trembler le sol à l'endroit où se trouve son ennemi, ce qui ralentit la vitesse de ce dernier de 5 Points.

Blob™

Mutant gigantesque qu'il est impossible de faire bouger lorsqu'il touche le sol. Il a une force surhumaine et résiste aux blessures.

PRISE DU SOMMEIL — Blob™ assène un coup à son ennemi et le plonge dans un profond sommeil.

IMPACT — Blob frappe puissamment le sol de ses pieds, infligeant ainsi des dommages à tous ses ennemis.

RÉSISTANCE — Blob se sert de ses pouvoirs naturels pour renforcer de 10 Points sa résistance physique.

Havok™

Le jeune frère de Cyclops avec la capacité de créer les plasmabombs avec la puissance du soleil.

ATTAQUE DE PLASMA — Havok™ lance une boule de plasma à l'ennemi.

ÉTOILE DE PLASMA — Havok met à feu l'air autour d'un groupe d'ennemis et cause le dommage brûlant.

Juggernaut™

L'invulnérable beau-frère du professeur X est doté d'une force surnaturelle et d'un casque qui le préserve de toute attaque télépathique.

ATTAQUE PUISSANTE — Juggernaut™ regroupe tout son énergie pour décocher un coup d'une puissance extrême.

FRAPPE PARALYSANTE — cette attaque paralyse tous les ennemis.

ABSORPTION — Juggernaut est insensible aux dommages qui lui sont infligés pendant quelques secondes.

INVULNÉRABILITÉ — Juggernaut devient insensible à toutes les attaques physiques.

Magneto™

Il est le chef de la Fraternité des Mauvais Mutants. Il est le maître de la manipulation des champs magnétiques.

ATTAQUE DE METAL — Magneto retire de sa poche une petite bille métallique et la projette en direction d'un ennemi.

TEMPÊTE DE METAL — Magneto se sert de tous les morceaux de ferraille abandonnés qui se trouvent dans une zone pour créer une tempête métallique infligeant des dommages à tous ceux qui se trouvent dans cette zone.

MOTIVATION — Magneto permet à tous ses alliés de bénéficier d'un surcroît de force et de vitesse pendant 4 secondes.

BOULIER DE METAL — Magneto se sert de morceaux de ferraille abandonnés pour créer un bouclier métallique pour lui-même ou l'un de ses alliés, grâce auquel il accroît sa résistance pendant 5 secondes.

Marrow™

Chef des Morlocks™, dotée de griffes osseuses coupantes comme des rasoirs.

OS EXTRACTIBLES — Marrow™ projette un fragment d'os dont elle se sert comme d'une lance.

CARAPACE ÉPINEUSE — Marrow crée autour d'elle une carapace composée de fragments d'os tranchant comme des lames.

TEMPÊTE DE LAMES — Marrow déclenche tout autour d'elle une tempête de fragments osseux coupant comme des rasoirs.

LAMES TRANCHANTES — Marrow se laisse pousser des griffes osseuses coupantes comme des lames de rasoirs qui lui permettent d'infliger deux fois plus de dommages quand elle se lance dans une attaque en combat rapproché.

Master Mold (Sentinel Prototype)™

La première et la plus puissante Sentinel™.

EXPLOSION SISMIQUE — Master Mold™ décoche une rafale d'énergie sur toute la zone.

ANTI-ÉMEUTE — Master Mold fait surgir de sa poitrine un faisceau d'énergie qui aveugle tous ceux qui se trouvent dans la zone visée.

INSTRUCTION FONDAMENTALE — Master Mold fait surgir de sa poitrine une série de missiles qui atteignent tous les mutants qui se trouvent dans la zone visée.

RÉGÉNÉRATION — Master Mold génère un champ d'énergie qui lui permet de s'auto-réparer toutes les secondes.

Mystique™

Il s'agit de la mère de Nightcrawler. C'est une mutante à la peau bleue qui a le pouvoir de changer d'apparence.

CHARME — Mystique™ fait agir son charme sur sa victime pendant quelques secondes.

MITRAILLEUSE — Mystique décoche une rafale de 10 balles qui explosent au moment de l'impact.

RAILLERIE — Mystique joue la carte de la provocation au point de rendre fous de rage ses ennemis qui ne savent plus ce qu'ils font du fait qu'ils perdent 10 Points d'intelligence.

Pyro™

Mutant ennemi ayant le pouvoir de contrôler le feu.

ATTAQUE DE FEU — petite boule de feu qui explose quand elle atteint un ennemi.

COLONNE DE FEU — feu persistant occasionnant des dommages dans la zone visée.

CUISINE DES ENFERS — Pyro™ transforme l'air ambiant de la zone en un mélange hautement inflammable et provoque une énorme explosion en y mettant le feu.

BOUCLEUR DE FEU — Pyro crée autour de lui une barrière de feu qui neutralise toutes les attaques pouvant fragiliser sa situation.

Sabretooth™

Ennemi mortel de Wolverine. Il a participé en même temps que Wolverine au projet de création de l'arme X mais il n'arrive pas à se contrôler aussi bien que les autres X-Men. Il dispose d'un pouvoir rapide d'auto-guérison et de sens aigus surhumains. Il est aussi doté de griffes et d'un squelette en adamantium indestructible.

ATTAQUE EMPOISONNÉE — attaque en combat rapproché qui, si elle réussit, empoisonne sa victime.

MARTELER — Sabretooth™ s'empare de son ennemi et lui inflige une série de coups occasionnant des dommages.

HURLEMENT DE TERREUR — cri paralysant d'effroi tous les ennemis.

INSTINCT ANIMAL — les instincts d'animal de Sabretooth prennent le dessus et sa vitesse normale de déplacement est accrue de 10 Points de capacité pendant quelques secondes.

Toad™

Ce mutant rusé, doté d'une force surhumaine peut faire des bonds incroyables et possède une langue rétractile de 7 mètres de long.

ATTAQUE DE LANGUE — Toad™ décoche avec sa langue un coup qui atteint un ennemi.

FUREUR DE LANGUE — Toad sort sa langue et s'en sert ensuite comme d'un fouet, occasionnant ainsi des dommages à tous ses ennemis présents dans la zone visée.

BAVE AVEUGLANTE — Toad décoche sur ses ennemis des crachats qui les aveuglent pendant un moment.

FRANÇAIS



Garantie limitée Nokia

La carte de jeu Nokia N-Gage et les logiciels qu'elle contient sont fournis « tels quels », sans autre garantie que celle explicitement mentionnée dans cette garantie limitée Nokia et celles prévues par la loi en vigueur. Nokia garantit l'acheteur original de la carte de jeu Nokia N-Gage contre tout défaut de matériel et de fabrication pour une période de 90 jours à partir de la date d'achat. Si la carte de jeu Nokia N-Gage s'avère défectueuse durant la période de garantie, elle sera remplacée gratuitement. La garantie limitée ne s'applique pas si le défaut résulte de la négligence, du mauvais traitement, de dommages, de modifications, d'altération ou de toute cause autre qu'un défaut de matériel ou de fabrication. Veuillez conserver l'original ou une photocopie du reçu d'achat pour déterminer la date d'achat et la validité de la garantie. Pour faire remplacer une carte de jeu Nokia N-Gage, retournez-la dans son emballage original, accompagnée du reçu, au détaillant chez lequel vous l'avez achetée. Si le détaillant ne peut vous fournir de carte de remplacement, veuillez communiquer avec Nokia. Si Nokia ne produit plus cette carte de jeux, Nokia - à sa guise, peut remplacer celle-ci par une autre carte contenant un autre jeu ou rembourser le client de son achat.

Limites de la garantie

SAUF INDICATION EXPLICITE CI-DESSUS, NOKIA DÉCLINE EXPRESSÉMENT TOUTE GARANTIE, QU'ELLE SOIT ÉCRITE OU ORALE, EXPLICITE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITÉ MARCHANDE ET D'APTITUDE À UN EMPLOI PARTICULIER. NOKIA NE PEUT EN AUCUN CAS ÊTRE TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES SPÉCIAUX, ACCESSOIRES OU INDIRECTS, RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU D'UN MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE LA CARTE DE JEU NOKIA N-GAGE OU DES LOGICIELS QU'ELLE CONTIENT, Y COMPRIS LES DOMMAGES CAUSÉS AUX BIENS ET, DANS LES LIMITES PERMISES PAR LA LOI, LES DOMMAGES CAUSÉS AUX PERSONNES, MÊME SI NOKIA A ÉTÉ AVISÉE DE LA POSSIBILITÉ DE TELS DOMMAGES. LES DISPOSITIONS DE CETTE GARANTIE LIMITÉE SONT VALIDES SEULEMENT AUX ÉTATS-UNIS ET AU CANADA. CERTAINS ÉTATS ET PROVINCES N'AUTORISENT PAS LES LIMITES À LA DURÉE D'UNE GARANTIE IMPLICITE OU L'EXCLUSION DES DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS; CES LIMITES OU EXCLUSIONS PEUVENT DONC NE PAS S'APPLIQUER À VOUS. CETTE GARANTIE VOUS OCTROIE DES DROITS SPÉCIFIQUES RECONNUS PAR LA LOI. DE PLUS, VOUS POUVEZ BÉNÉFICIER D'AUTRES DROITS, SELON L'ÉTAT OU LA PROVINCE.

Garantie et soutien technique

Pour bénéficier de la garantie ou d'un soutien supplémentaire, y compris l'aide au dépannage, veuillez communiquer avec Nokia à : www.n-gage.com

Enregistrez votre jeu en ligne

Pour enregistrer votre jeu, connectez-vous sur : www.n-gage.com

... et maintenant, **N-GAGE LA PARTIE !**

Copyright © 2004 Nokia. Tous droits réservés. Nokia, N-Gage et N-Gage QD sont des marques commerciales ou des marques déposées de Nokia Corporation. Les autres noms d'entreprises et de produits mentionnés aux présentes sont des marques de commerce ou des appellations commerciales de leurs propriétaires respectifs. Bluetooth est une marque commerciale de Bluetooth SIG, Inc.

Nº de parte 9234385, Nº de emisión 01

Copyright © 2004 Nokia. Todos los derechos reservados.

Nokia, N-Gage y N-Gage QD son marcas comerciales o registradas de Nokia Corporation. Otros nombres de empresas y productos mencionados en el presente documento pueden ser marcas registradas o nombres comerciales de sus respectivos propietarios.

Impreso en México.

La información que contiene esta guía para el usuario fue escrita para *X-Men™ Legends*. Los publicantes operan con una política de desarrollo continuo y se reservan el derecho a realizar modificaciones y mejoras en cualquiera de los productos descritos en este documento sin previo aviso.

EN NINGUNA CIRCUNSTANCIA, NOKIA SERÁ RESPONSABLE DE NINGUNA PÉRDIDA DE DATOS O INGRESOS NI DE NINGÚN DAÑO ESPECIAL, IMPREVISTO, EMERGENTE O INDIRECTO CAUSADO DE CUALQUIER OTRO MODO. EL CONTENIDO DE ESTE DOCUMENTO SE PROVEE "TAL COMO ESTÁ". SALVO SI LA LEY CORRESPONDIENTE LO EXIGIERE, NO SE OTORGAN GARANTÍAS DE NINGÚN TIPO, YA SEA EXPRESAS O IMPLÍCITAS, INCLUSIVE, PERO SIN LIMITARSE A ELLO, GARANTÍAS IMPLÍCITAS DE COMERCIABILIDAD Y ADECUACIÓN PARA UN FIN ESPECÍFICO, EN RELACIÓN CON LA EXACTITUD Y CONFIABILIDAD O EL CONTENIDO DE ESTE DOCUMENTO. NOKIA SE RESERVA EL DERECHO DE REVISAR ESTE DOCUMENTO O ELIMINARLO EN CUALQUIER MOMENTO SIN PREVIO AVISO.

CONTROLES DE EXPORTACIÓN

Este producto contiene mercancías, tecnología o software exportados de los Estados Unidos en conformidad con las normas de la Administración de Exportaciones. Todo desvío de la legislación estadounidense está prohibido.

En la guía para el usuario adjunta se brindan detalles adicionales. No utilice esta guía en lugar de la guía para el usuario completa, que contiene importante información acerca de la seguridad y del mantenimiento.

PARA SU SEGURIDAD

Lea estas sencillas pautas. La violación de las normas puede ser peligrosa o ilegal. Lea la guía para el usuario de su dispositivo de juego para obtener mayor información.



JUEGUE CON SEGURIDAD

No utilice este producto donde el uso de teléfonos inalámbricos esté prohibido o donde pueda causar interferencia o peligro.

Adhiérase a todas las restricciones o normas que aparecen en la guía para el usuario del dispositivo.



LA SEGURIDAD EN LA VÍA PÚBLICA ES LO MÁS IMPORTANTE

Obedezca las leyes locales. Siempre mantenga sus manos libres para conducir el vehículo. Su prioridad al conducir debe ser la seguridad en la vía pública.



INTERFERENCIA

Todos los dispositivos inalámbricos pueden ser susceptibles a interferencia, lo cual puede afectar su funcionamiento.



USO PRUDENTE

Sólo use el dispositivo de juego en la posición normal como se indica en la guía para el usuario.



ACCESORIOS DE OPTIMIZACIÓN Y BATERÍAS

Sólo use accesorios de optimización y baterías aprobados. No conecte productos que no sean compatibles.

Importante: Información de seguridad acerca de los videojuegos

Acerca de ataques fotosensibles

Un porcentaje muy pequeño de personas puede sufrir un ataque al exponerse a ciertas imágenes visuales, incluidas luces intermitentes o patrones que puedan aparecer en videojuegos. Incluso personas que no cuentan con un historial de ataques o epilepsia pueden presentar una condición no diagnosticada que pudiere causar ataques epilépticos fotosensibles al observar videojuegos. Tales ataques pueden presentar una variedad de síntomas, entre ellos mareo, alteración de la visión, contracciones en los ojos o en el rostro, temblores o espasmos en brazos y piernas, desorientación, confusión o pérdida temporal de la conciencia. Los ataques también pueden causar pérdida de conciencia o convulsiones, que se pueden traducir en una lesión al caer o golpearse contra objetos cercanos.

Si experimenta algunos de estos síntomas, **deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico**. Los adultos que permiten jugar a adolescentes (o niños), deben observarlos o preguntarles si presentan estos síntomas, ya que son más susceptibles que los adultos a sufrir este tipo de ataques. El riesgo de ataques epilépticos fotosensibles se puede reducir al jugar en una habitación bien iluminada y al no jugar si siente sueño o se siente fatigado. Si usted o cualquier familiar tiene un historial de ataques o epilepsia, consulte a su médico antes de jugar.

Juego seguro

Tome un descanso entre juegos cada media hora como mínimo. Deje de jugar inmediatamente si se siente cansado o si experimenta una sensación desagradable o dolor en sus manos y/o brazos. Si la condición persiste, consulte a un médico. El uso de la vibración puede agravar las lesiones. No encienda la vibración si tiene alguna dolencia en los huesos o en las articulaciones de sus dedos, manos, muñecas o brazos.

CUIDADO Y MANTENIMIENTO


Su tarjeta de juegos y consola de juegos son productos con un diseño y fabricación de primera calidad y se deben tratar con cuidado. Las siguientes recomendaciones le ayudarán a proteger su cobertura de garantía y a disfrutar de su juego por muchos años.

- Mantenga secas la tarjeta y la consola de juegos. Las precipitaciones, humedad y todo tipo de líquidos o vapores pueden contener minerales que corroerán los circuitos electrónicos.
- No utilice ni almacene la tarjeta y la consola de juegos en áreas polvorientas o sucias.
- No almacene la tarjeta y la consola de juegos en áreas calientes.
- No almacene la tarjeta y la consola de juegos en áreas frías. Cuando una consola de juegos recupera su temperatura normal, se puede acumular humedad dentro de ella y dañar las tarjetas de circuitos electrónicos.
- No intente abrir la tarjeta o la consola de juegos de una forma distinta a la indicada en la guía para el usuario.
- No deje caer, golpee ni sacuda la tarjeta ni la consola de juegos.
- No use productos químicos fuertes, solventes de limpieza o detergentes fuertes para limpiar la tarjeta o la consola de juegos.
- Mantenga la tarjeta de juego fuera del alcance de niños pequeños.

Todas las recomendaciones anteriores se aplican de igual forma a su tarjeta de juego, consola de juegos y cualquier accesorio de optimización.

Insertar la tarjeta de juego N-Gage™

Nokia N-Gage™

1. Asegúrese de que la consola de juegos N-Gage está apagada. Si está encendida, mantenga pulsado  para apagarla.
2. Con la cara posterior de la consola de juegos N-Gage a la vista, deslice la tapa para abrirla (Fig. 1)
3. Introduzca el dedo en la ranura y a continuación levante y extraiga la batería (Fig. 2).
4. Extraiga la tarjeta de juego o tarjeta de memoria existente (si había alguna insertada).
5. Coloque la tarjeta de juego de N-Gage en la ranura. Asegúrese de que los contactos dorados de la tarjeta están hacia abajo y alineados con los contactos dorados del dispositivo (Fig. 3).
6. Una vez que la tarjeta esté bien insertada, vuelva a colocar la batería y a continuación, coloque la tapa deslizando hasta ponerla en su sitio (Fig. 4).



Nota: La tarjeta SIM debe insertarse también en la consola de juegos N-Gage antes de poder utilizar un juego. Inserte la tarjeta SIM tal y como se describe en el manual de instrucciones de la consola de juegos N-Gage.

Nota: No utilice el puerto USB durante el juego.

Nokia N-Gage™ QD

1. No es necesario apagar la consola de juegos N-Gage QD para cambiar las tarjetas de juego N-Gage.
2. Antes de insertar o extraer una tarjeta de juego, asegúrese de guardar todos los datos que no haya guardado ya que al insertar una nueva tarjeta de juego se cerrarán todas las aplicaciones que estén abiertas.
3. Abierta la ranura de la tarjeta (Fig. 1) y mete su tarjeta del juego (Fig. 2).
4. Una vez que inserte una tarjeta de juego, el juego arrancará automáticamente.





(Asegúrese de que la función de arranque automático está habilitada en su consola de juegos)

Comenzar a jugar


Nokia N-Gage™


Encienda el dispositivo.

Automáticamente se mostrará el icono del juego en la pantalla Menú una vez que la tarjeta de juego se haya instalado correctamente.

Pulse , desplácese hasta el icono del juego y pulse . Ya está preparado para comenzar a jugar.

Nokia N-Gage™ QD

Mantenga pulsada la tecla de encendido  para activar la consola de juegos.

Para comenzar un juego cuando haya insertada una tarjeta de juego, pulse  en modo de espera. También podrá comenzar los juegos seleccionando Juegos en el menú.

Juego multijugador en Bluetooth®*

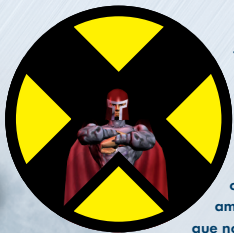
* Para jugar con otros usuarios usando la tecnología inalámbrica Bluetooth, todos los participantes necesitarán tener el mismo juego.

Índice

| | |
|---|----|
| Insertar la tarjeta de juego de N-Gage™ | 35 |
| Comenzar a jugar | 35 |
| Juego multijugador en Bluetooth® | 35 |
| Introducción | 36 |
| Menú Principal | 37 |
| Uso de los Controles de N-Gage™ | 38 |
| Juego | 39 |
| Progresión y Objetos | 42 |
| Interfaz de Usuario | 43 |
| Personajes y Movimientos Especiales | 44 |
| Enemigos y Sus Movimientos Especiales | 46 |
| Garantía Limitada de Nokia | 48 |
| Limitaciones respecto a la garantía | 48 |
| Obtención de garantía y soporte técnico | 48 |
| Registre Su Juego en Línea | 48 |

INTRODUCCIÓN

Únete a la batalla para salvar la humanidad



Tras la captura de Magneto™, el maestro del magnetismo, el mundo se ve sumido en una atmósfera enrarecida de aparente paz y tranquilidad. En ese mismo momento, la Hermandad de los Mutantes Diabólicos se encuentra oculta y casi todo el mundo ha olvidado la amenaza que suponía... Pero hay alguien que no puede olvidar, el general William

Kincaid. Kincaid está obsesionado con los mutantes y ha ideado un plan para evitar su regreso. Ha estado presionando para introducir una legislación antimutante y sabe que necesita ayuda para que se aprueben sus proyectos de ley. Pretende que el odio que siente Magneto hacia la humanidad se vuelva en contra de los mutantes... y del propio Magneto. Sigue las aventuras de los X-Men™ mientras luchan por descubrir el oscuro y misterioso plan de Kincaid antes de que se pierda para siempre toda esperanza de paz.

ESPAÑOL

MENÚ PRINCIPAL

Un jugador

Selecciona la opción Un jugador para comenzar la aventura de los X-Men. Desde el menú Un jugador, selecciona la opción Nueva partida, o bien, carga alguna de las partidas previamente guardadas.

Multijugador

- ❖ Si deseas ser el anfitrión de un juego multijugador Bluetooth®, selecciona la opción Jugar como anfitrión. En la consola aparecerá tu nombre Bluetooth. Aguarda hasta que los otros jugadores se conecten. Como anfitrión, puedes aceptar o rechazar a los jugadores antes de comenzar el juego.
- ❖ Selecciona la opción Unirse al juego si deseas unirte a un juego multijugador Bluetooth.

Opciones

Desde el menú Opciones, puedes seleccionar:

- ❖ Audio — Te permite ajustar el sonido, la música, la voz y seleccionar la opción de silencio durante llamada.
- ❖ Iluminación — Evita que se apague la iluminación de la pantalla.
- ❖ Idioma — Te permite elegir el idioma en el que se mostrará el texto que aparece en la pantalla.

- ❖ Controles — Mediante esta opción podrás visualizar y ajustar la configuración del teclado.
- ❖ Bluetooth — Esta opción te permite ver la configuración inalámbrica Bluetooth.
- ❖ Borrar archivos — Para eliminar todos los archivos de configuración y partidas previamente guardadas así como cerrar el juego.
- ❖ Créditos — Te permite ver los créditos del juego.



USO DE LOS CONTROLES DE N-GAGE™

ESPAÑOL

Control de movimientos
Tecla de control

Cancelar/Poderes
Tecla 7

Ver mapa
Tecla 3

Seleccionar/Ataque
Tecla 5

Pantalla de objetivos
Tecla 9

Menú de estadísticas
Tecla 0

Menú Pausa
Tecla de selección izquierda o derecha



Tecla de control

Tecla 2 = Elegir formación

Tecla 4 = Elegir poderes especiales

Tecla 6 = Elegir objeto

Tecla 8 = Elegir héroe



Mantén presionadas las teclas 2, 4, 6 u 8
y luego pulsa la tecla de control para hacer tu selección.

JUEGO



Control de movimientos



Podrás mover todo el grupo utilizando la **tecla de control**. De hecho, el héroe que se ha nombrado como jefe, o personaje de control, es el controlado por el jugador, mientras que el resto de personajes le siguen con patrones ya establecidos.

El movimiento de los personajes es en todo momento relativo a la pantalla, es decir, al pulsar la **tecla de control arriba**, el personaje se mueve hacia la parte superior de la pantalla. Del mismo modo, al pulsar la **tecla de control izquierda o derecha**, el personaje se desplazará hacia la izquierda o derecha respectivamente. Se aplica la misma regla al pulsar la **tecla de control abajo**.

Seleccionar el estado de la IA





El estado de la IA de un personaje es el modo en que reacciona ante situaciones de combate. Para definirlo pulsa la **tecla de selección derecha o izquierda** y, a continuación, desplázate hasta la opción Estadísticas. En esta pantalla, selecciona la opción Estado de la IA. Las opciones son las siguientes:

-  **Defensivo** — El personaje tratará de evitar los combates en corto y, en su lugar, utilizará ataques a distancia.
-  **Normal** — El personaje atacará a cualquier enemigo que tenga a su alrededor o que le golpee. El personaje no utilizará movimientos especiales.

-  **Agresivo** — El personaje atacará de manera normal, pero, en ocasiones, utilizará ataques especiales.
-  **Iracundo** — El personaje utilizará los ataques especiales más potentes que tenga hasta que se le agote la energía y entonces continuará atacando de manera normal.

Elegir formación

Presiona la **tecla 2** para abrir un menú circular que te permite elegir la formación del grupo. Una vez escogida una formación, también se ajustarán los estados de IA de los personajes de acuerdo a ésta. Las formaciones y los estados de IA resultantes son los siguientes:

-  **Flecha (tecla de control arriba)** — El personaje 1 se configura como agresivo, el personaje 2 como iracundo y los personajes 3 y 4 pasan a ser Defensivos.
-  **Caja (tecla de control izquierda)** — Los personajes 1 y 2 se convierten en agresivos, mientras que los personajes 3 y 4 se configuran como Defensivos.
-  **Línea (tecla de control derecha)** — Todos los estados de la IA de los personajes se configuran como Normal.
-  **Muro (tecla de control abajo)** — Todos los estados de la IA de los personajes se configuran como Iracundo.

Seleccionar poderes especiales

Presiona la **tecla 4** para abrir un menú circular que te permite elegir qué movimiento especial deberá activarse para el personaje de control.

Seleccionar/Ataque

Presionar la **tecla 5** permite que tu personaje dé un puñetazo o lleve a cabo un ataque similar con las manos. Si tu personaje se encuentra próximo a un objeto utilizable, como puede ser una puerta o un interruptor, y pulsas **tecla 5**, el personaje podrá abrirlo o activarlo. Si pulsas esta tecla cuando tu personaje se encuentra próximo a otro personaje, iniciarán una conversación.

Selección de objetos

Pulsa la **tecla 6** para abrir un menú circular que te permite escoger y utilizar ciertos objetos. Las cuatro categorías generales de objetos (Salud y Energía, Estado, Recuperación y Ataque) están vinculadas a las cuatro direcciones de la **tecla de control**. Asimismo, cada una de estas categorías tiene un submenú que está vinculado a las cuatro direcciones de la **tecla de control**. Para poder utilizar un objeto, debes realizar las acciones siguientes:

1. Pulsar la **tecla 6** para activar el menú Selección de objetos.
2. Seleccionar la dirección que corresponda a la categoría del objeto.
3. Seleccionar la dirección que corresponda al objeto deseado.



Los objetos de salud y estado se aplicarán al personaje de control. Los objetos de ataque se lanzarán a los enemigos que se encuentren frente al personaje de control. Para utilizar los objetos de recuperación, debes seleccionar el personaje al que quieres aplicar el objeto ya que estos no se pueden controlar. En otras palabras, dichos personajes no pueden curarse por ellos mismos, puesto que han sido noqueados, aturdidos o adormecidos.

Cancelar/Poderes

Utiliza la **tecla 7** para cancelar un comando de menú o para regresar al menú anterior. Durante el juego, **tecla 7** inicia el movimiento especial que se ha seleccionado. Para más información sobre este tema, consulta la sección Personajes y movimientos especiales en la página 44.

Si mantienes pulsada la **tecla 7** mientras ejecutas un movimiento especial, puedes también elegir el objetivo al que desees como blanco del movimiento especial. Al presionar la **tecla 7**, aparecerán sobre el enemigo unos iconos amarillos de objetivo. Estos iconos determinan qué personaje va a ser atacado. Si quieres cambiar el enemigo objetivo, mantén presionada la **tecla 7** y luego pulsa la **tecla de control arriba o abajo**. Al soltar la **tecla 7** el enemigo que has seleccionado sufrirá el ataque.






Elegir personaje

Al presionar la **tecla 8** se abre un menú circular que te permite cambiar el personaje de control. Los cuatro héroes del grupo están vinculados a las direcciones de la **tecla de control**. Por lo tanto, puedes elegir cualquiera de los cuatro personajes con sólo dos teclas. Por ejemplo, si Cyclops™ es el personaje de control y Jean Grey™ está vinculada a la **tecla de control arriba**, mantén presionada la **tecla 8**

y luego pulsa la **tecla de control arriba** para hacer que Jean Grey se convierta en el personaje de control.







Menú de estadísticas

Pulsa la **tecla 0** para ir directamente al menú de estadísticas sin tener que pasar por el menú Pausa. Tal y como sucede con Estado de la IA, las Estadísticas definen el modo en que un personaje responde en la batalla. Las rasgos representados por las Estadísticas son los siguientes:

-  **Fuerza** — Este rasgo determina el daño que el personaje infligirá con los ataques de contacto y, asimismo, mejora sus posibilidades de alcanzar a sus adversarios.
-  **Velocidad** — Este rasgo determina la dificultad de ser golpeado por el enemigo y la frecuencia con la que se esquivan los ataques.
-  **Resistencia física** — Este rasgo determina la dificultad de ser golpeado, la cantidad de puntos de salud que obtiene el personaje y la frecuencia con que un personaje bloquea un ataque.
-  **Inteligencia** — Este rasgo determina el transcurso de tiempo en que un personaje permanece encantado así como la cantidad de puntos de energía que obtiene.
-  **Puntos** — Estos puntos pueden asignarse a los rasgos de cada personaje una vez que se ha obtenido un nivel más de experiencia, indicado por una línea de estrellas amarillas en la pantalla.

Menú de pausa

Pulsa la **tecla de selección izquierda o derecha** para abrir el menú Pausa desde el cual tienes acceso a las siguientes opciones:

-  **Reanudar** — Continúa con la partida en curso.
-  **Cargar** — Carga una partida nueva o una guardada previamente.
-  **Guardar** — Guarda la partida en curso.
-  **Opciones** — Abre el menú de opciones.
-  **Estadísticas** — Para ajustar las estadísticas de tu equipo y asignar objetos.
-  **Salir** — Para terminar la partida en curso.

Pantalla de objetivos

Pulsa la **tecla 9** para abrir la pantalla Objetivos. Un círculo vacío representa un objetivo que no se ha completado, un círculo azul relleno representa un objetivo cumplido y un círculo azul relleno representa un objetivo fallido.

PROGRESIÓN Y OBJETOS

Puntos de experiencia

Cuando se vence a un enemigo, los 4 personajes en turno consiguen la totalidad de puntos de experiencia por haberlo vencido. Mientras que aquellos que esperan en la Mansión, obtienen sólo el 80%. Cuando un personaje obtiene suficientes puntos de experiencia, consigue un nivel de poder. Los niveles de poder actualizan de manera automática los rasgos más fuertes de cada personaje en 1 grado y le proporcionan 2 puntos de bonificación que pueden asignarse a cualquier rasgo que no esté al nivel máximo.

El valor máximo de los rasgos es 10 veces superior su valor inicial. Por ejemplo, si el personaje parte de una fuerza con valor 3, la fuerza máxima es de 30.

Adquisición de habilidades especiales

Cuando se inicia una partida, todos los personajes disponen de 2 habilidades especiales de nivel 1. En el nivel 8 y 16, los personajes adquieren otra habilidad especial. Cada 8 niveles comenzando en el nivel 4 (4, 12, 20, 28, etc.), el personaje obtiene un punto para aumentar una habilidad. Cuanto más elevado es el nivel de la habilidad, más potente resulta. Las habilidades especiales pueden aumentarse a través del menú Estadísticas.

Equipo

Durante el juego, se puede seleccionar el equipo desde el inventario en la sección de equipo del menú de estadísticas y asignarlo o eliminarlo de los personajes. Existen dos lugares en los que un personaje puede llevar el equipo: puede llevar un objeto ofensivo en el brazo y un objeto defensivo en el cuerpo. Por ejemplo, una gema de hielo puede llevarse en un brazo, hecho que proporciona al personaje la facilidad de causar más daño un ataque de contacto. La gema de estabilidad puede usarse en el cuerpo agregando resistencia adicional contra los ataques físicos.

Objetos

Los objetos son elementos de un solo uso que puede llevar el grupo. Utiliza estos objetos para obtener un efecto concreto e inmediato, como por ejemplo la curación o un beneficio temporal como un aumento en la fuerza. Generalmente, los objetos pueden obtenerse ya sea rompiendo sus contenedores o venciendo enemigos.

Equipo Shi'ar™

Se trata de objetos de tecnología alienígena altamente sofisticados que se pueden encontrar por todo el mundo. Si el grupo los lleva al mutante Forge™, él puede utilizarlos para crear piezas adicionales de equipo extremadamente poderosas antes de usarlas.

INTERFAZ DE USUARIO

La interfaz consta de varios elementos: el punto de vista de la cámara, los personajes, los enemigos y las barras de estado de los personajes.

Punto de vista de la cámara

La vista durante el modo Combate siempre se centra en el personaje de control.

Personaje de control

El personaje de control está destacado con un círculo azul situado en los pies.

Otros aliados

Los aliados que no están siendo controlados tienen semicírculos en los pies que indican sus puntos actuales de salud y de energía.

Enemigo objetivo

Cuando apuntas hacia un enemigo mediante un ataque de contacto, este personaje se ve destacado con 4 flechas rojas que apuntan hacia él. Cuando apuntas hacia un enemigo mediante un ataque especial, este personaje aparece destacado con 4 flechas amarillas apuntándole.

Otros enemigos

Los enemigos que no son objetivo de ataque no se ven destacados.

Barras de estado del personaje

La energía y el nivel de salud que le quedan al personaje de control se visualizarán en forma de barras en la parte superior izquierda de la pantalla. El retrato del personaje de control y el movimiento especial en uso también se muestran en la parte superior izquierda.

ESPAÑOL



PERSONAJES Y MOVIMIENTOS ESPECIALES

Beast™

Un mutante sumamente inteligente cuya apariencia animal contrasta con su tierno corazón.

ATAQUE PODEROSO — Beast™ ataca con una potente patada.

GOLPIZA — Beast patea al enemigo en repetidas ocasiones.

ATAQUE SOLAR — Beast realiza un ataque desde su satélite de energía solar.

INSTINTO ANIMAL — Aparecen los instintos animales del atacante y aumenta su velocidad normal en 10 puntos de habilidad durante unos segundos.

Colossus™

Un gigante que puede convertir la piel en metal viviente.

ATAQUE PODEROSO — Colossus™ acumula energía para lanzar un potente puñetazo.

IMPACTO DE SUELO — Colossus golpea con fuerza contra el suelo, con lo que daña a todos los enemigos.

GOLPE TERREMOTO — Colossus golpea con fuerza en el suelo y provoca un terremoto que daña a todos los enemigos.

PIEL DE HIERRO — Transforma la piel en hierro, con lo que otorga 10 puntos más de resistencia física.

Cyclops™

Un líder natural que puede disparar rayos de fuerza por los ojos.

RAYO ÓPTICO — Lanza un rayo para golpear al enemigo.

BARRIDA ÓPTICA — Lanza un rayo conforme a un grupo de enemigos para dañar a todos lo que se encuentren en la zona.

FURIA ÓPTICA — Cyclops remueve su visor óptico y libera todos sus poderes sobre los enemigos.

GRITO DE GUERRA — Las técnicas de liderazgo de Cyclops brillan a medida que aumenta la velocidad y fuerza de todos.

Gambit™

Un mutante instruido como ladrón que puede cargar de energía cinética objetos inanimados.

CARTA CARGADA — Gambit™ carga una carta y la lanza a un enemigo, lo que provoca un daño a distancia.

GOLPE DE BASTÓN — Gambit hace girar su bastón y lo golpea contra el suelo, con lo que aturde a sus enemigos.

TRUFO 52 Pick-Up — Gambit lanza 52 cartas que se distribuyen equitativamente entre todos los enemigos.

DESCARGA CINÉTICA — Gambit provoca el aumento de la energía cinética de sus aliados, otorgando 5 puntos de habilidad más a su velocidad.

Iceman™

Un donjuán autoproclamado que puede congelar casi cualquier cosa de manera inmediata.

DISPARO DE HIELO — Una punta de hielo que golpea al enemigo y que posteriormente explota.

TORMENTA DE HIELO — Una gran tormenta de hielo que causa daños a cualquiera que esté en la zona.

PERMAFROST — Una ráfaga de hielo irradia desde el Iceman™ congelando un área de enemigos.

ARMADURA DE HIELO — El Iceman obtiene puntos de habilidad para su resistencia física durante 5 segundos.



Jean Grey™

La primera estudiante del Colegio de Xavier para jóvenes talentos posee poderes de telequinésia.

TELEQUINÉSIA — Un ataque psíquico que inmoviliza a la víctima.

DISPARO PSÍQUICO — Un ataque psíquico en el que una ola de energía irradia de Jean, lo que provoca daños.

PHOENIX FORCE™ — Jean Grey busca la Phoenix Force™ en su interior para provocar una gran explosión abrasadora.

ESCUDO TELEQUINÉSICO — Un escudo de energía telequinésica pura detiene todos los ataques físicos dirigidos a ella.

Magma™

Una joven mutante cuyos poderes sobre las rocas han empezado a manifestarse recientemente.

DISPARO DE FUEGO — Una pequeña bola de fuego que golpea al enemigo y posteriormente explota.

GRIETA DE LAVA — La superficie que está por debajo de una zona se abre y permite que la lava se extienda sobre todos los que se encuentran en la zona.

VOLCÁN — El campo de batalla explota, cubre a los enemigos de lava y provoca un incendio en la zona.

TORMENTA ABRASADORA — Magma™ invoca al cielo para que llueva fuego sobre sus enemigos.

Nightcrawler™

Un mutante de piel azul y cola de demonio que tiene la capacidad de teletransportarse a cualquier lugar que esté dentro de su campo de visión.

TELETRANSPORTE — El Nightcrawler™ es capaz de teletransportarse a cualquier punto que alcance con su vista.

GOPE DE TELETRANSPORTEACIÓN — El Nightcrawler se teletransporta a la ubicación en la que se encuentra el enemigo, lleva a cabo un ataque de contacto y vuelve a teletransportarse a su posición original.

FRENESÍ DE TELETRANSPORTEACIÓN — El Nightcrawler se teletransporta a una zona, apalea a los enemigos que allí se encuentren con ataques de contacto y vuelve a teletransportarse a su posición original.

FORMA DE SOMBRA — El Nightcrawler se transforma en una sombra imposible de golpear.

Rogue™

Su capacidad de adoptar las habilidades de otros mutantes convierte a Rogue™ en una de las mutantes más temidas y potentes que existen.

ABSORCIÓN DE ENERGÍA — Rogue daña a un enemigo y absorbe algunos de sus puntos de energía.

ABSORCIÓN DE HABILIDAD — Rogue absorbe enormes cantidades de puntos de energía del enemigo.

CHOQUE SUREÑO — Rogue golpea contra el suelo, con lo que hiera a todos los enemigos.

INVULNERABILIDAD — Rogue se hace inmune a todos los ataques físicos que recibe.

Storm™

Una profesora del Instituto de Xavier que puede manipular el estado del tiempo meteorológico.

IMPACTO DE RAYO — Un rayo azota al objetivo.

TORNADO — Un remolino destructivo arrasa con todo en una zona determinada.

HURACÁN — Un huracán con rayos y tornados azota a los enemigos que se hallan en una zona específica.

ESCUDO DE TORMENTA — Alrededor de Storm™ se forma un escudo climático, lo que absorbe los ataques de contacto que recibe.

Wolverine™

Un misterioso mutante cuya búsqueda de su pasado se ha convertido en su particular misión en la vida.

EVISCERAR — Wolverine™ acuchilla ferozmente al enemigo.

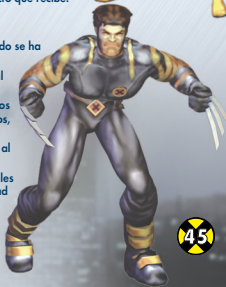
FRENESÍ DE GARRAS — Wolverine libera sus instintos salvajes mientras ataca a un grupo de enemigos, hecho que les provoca lesiones corporales.

DOBLE ATAQUE — Wolverine clava ambas garras al enemigo.

INSTINTO ANIMAL — Aparecen los instintos animales de Wolverine y adquiere 10 puntos de habilidad más sobre su velocidad normal durante unos segundos.



ESPAÑOL



45

ENEMIGOS Y SUS MOVIMIENTOS ESPECIALES

Avalanche™

Un mutante que tiene la habilidad de generar potentes vibraciones con sus propias manos.

FISURA — Crea una grieta en la tierra que se dirige hacia el enemigo.

TERREMOTO — Provoca un enorme terremoto que asola a los enemigos.

DERRUMBE — Simula un derrumbe en el que se daña a todos los enemigos.

SUELO INESTABLE — Provoca que se tambalee la superficie que está por debajo del objetivo y reduce su velocidad en 5 puntos menos.

Blob™

Un enorme mutante que nadie puede mover cuando está pisando el suelo. Posee una fuerza sobrehumana y una increíble resistencia a las heridas.

ADORMECIMIENTO — Golpea a un enemigo y lo adormece.

IMPACTO DE SUELO — Blob™ golpea con fuerza contra el suelo y daña a todos sus enemigos.

RESISTENCIA — Blob utiliza sus habilidades naturales para añadir 10 puntos de resistencia física.

Havok™

Hermano menor de Cyclops, posee la habilidad de producir explosiones de plasma a partir de energía solar.

DISPARO DE PLASMA — Dispara una bola de plasma hacia el enemigo.

ESTRELLA DE PLASMA — Havok™ incendia el aire alrededor de un grupo de enemigos causándoles daño por quemaduras.

Juggernaut™

El hermanastro invulnerable del Profesor X tiene una fuerza sobrenatural y porta un yelmo que bloquea la telepatía.

ATAQUE DE ENERGÍA — Juggernaut™ acumula energía para provocar una explosión.

GOLPE ATURDIDOR — Provoca que todos los enemigos queden aturdidos.

ABSORCIÓN — Juggernaut absorbe todo el daño que Juggernaut recibe en los segundos posteriores.

INVULNERABILIDAD — Juggernaut se inmuniza a todos los ataques físicos que recibe.

Magneto™

El líder de la Hermandad de los Mutantes Diabólicos. Es un maestro en la manipulación de los campos magnéticos.

GOLPE METÁLICO — Magneto™ extrae una pequeña bola metálica del bolsillo y la lanza sobre sus enemigos.

TORMENTA METÁLICA — Magneto utiliza todo el metal de la zona para crear una tormenta de trozos de metal que daña a cualquiera que se encuentre en ella.

MOTIVACIÓN — Magneto permite que todos sus aliados adquieran fuerza y velocidad durante 4 segundos.

ESCUDO METÁLICO — Magneto construye un escudo metálico para él o para un aliado que se añade al cuerpo durante 5 segundos.

Marrow™

Líder de los Morlocks™ posee unas garras óseas afiladísimas.

PUNTA ÓSEA — Marrow™ dispara un fragmento de hueso.

CORAZA DE PÚAS — Marrow forma a su alrededor un caparazón compuesto de puntas.

TORMENTA DE CUCHILLAS — Planea una tormenta de fragmentos de huesos afiladísimos.

EXTRA FILO — Marrow genera unas garras afiladísimas para que cada ataque de contacto que se produzca con éxito cause doble daño.

Master Mold (Sentinel Prototype)™

El primer Sentinel™ y el más potente.

IMPACTO VIOLENTO — El Sentinel provoca una explosión de energía en una zona determinada.

RAYO CEGADOR — Master Mold™ dispara un rayo de energía procedente del pecho que ciega a todos los que se encuentren en la zona.

DIRECTIVA PRIMA — El Sentinel se abre el pecho y dispara misiles que golpean a los mutantes que se encuentran en la zona.

AUTOREPARACIÓN — Master Mold crea un campo de energía que le regenera cada segundo.

Mystique™

Madre de Nightcrawler. Es una mutante azul con la habilidad de cambiar de forma.

ENCANTAMIENTO — Hechiza al enemigo durante unos segundos.

METRALLETA — Dispara 10 balas que explotan con el impacto.

PROVOCACIÓN — El hecho de mofarse de los enemigos provoca que se pongan furiosos y que actúen sin pensar. Esto significa que pierden 10 puntos de inteligencia.

Pyro™

Un diabólico mutante que puede controlar el fuego.

DISPARO DE FUEGO — Una pequeña bola de fuego que golpea al enemigo y posteriormente explota.

COLUMNA DE FUEGO — Fuego pegajoso que ocasiona daño en una determinada zona.

COCINA INFERNAL — Provoca que el viento de una zona sea inflamable y, posteriormente, lo incendia, lo que provoca una gran explosión.

ESCUDO DE FUEGO — Crea un escudo alrededor del usuario que detiene todos los efectos de estado.

Sabretooth™

Enemigo mortal de Wolverine. Participó junto con él en el proyecto Arma X, pero no puede controlarse tal y como los X-Men lo hacen. Puede curarse muy rápidamente, tiene unos sentidos agudos sobrehumanos y posee unas garras y un esqueleto indestructible de adamantio.

ATAQUE VENENOSO — Ataque de contacto que si se realiza con éxito envenena a la víctima.

GOLPIZA — Sabretooth™ propina puñetazos reiteradamente al enemigo causándole daño.

GRITO ATERRADOR — Un grito que provoca que los enemigos queden aturridos por el miedo.

INSTINTO ANIMAL — Aparecen los instintos animales de Sabretooth y adquiere 10 puntos de habilidad más sobre su velocidad normal durante unos segundos.

Toad™

Un astuto mutante que posee una fuerza sobrehumana, una habilidad increíble de salto y una lengua adhesiva de 7 metros de longitud.

ATAQUE LINGUAL — Toad™ alarga la lengua y golpea a un adversario.

FURIA DE LENGUA — Toad alarga la lengua y golpea a su alrededor, lo que causa daños a los enemigos que se encuentren en la zona.

ESCUPITAJO CEGADOR — Toad escupe porquería a un enemigo y lo ciega durante cierto tiempo.



ESPAÑOL



Garantía Limitada de Nokia

La tarjeta de juego N-Gage de Nokia y todo el software que contiene se suministra "tal como está", sin garantía de ningún tipo, salvo lo indicado expresamente en esta garantía limitada de Nokia y en virtud de la ley aplicable. Nokia garantiza al comprador consumidor original que la tarjeta de juego N-Gage de Nokia no contendrá defectos de material ni de fabricación durante un periodo de 90 días a contar de la fecha de compra. Si se encuentra un defecto de material o fabricación en la tarjeta de juego N-Gage de Nokia dentro de dicho periodo de garantía de 90 días, se reemplazará la tarjeta de juego N-Gage de Nokia sin cargo. Esta garantía limitada no será efectiva si el defecto ha sido producto de una negligencia, abuso, daño, modificación, violación u otras causas no relacionadas con materiales o fabricación defectuosos. Guarde el original o una fotocopia de su comprobante de venta para determinar la fecha de compra para el cambio de garantía. Para obtener un cambio, devuelva la tarjeta de juego N-Gage de Nokia, con su embalaje y comprobante originales, al distribuidor al que compró originalmente la tarjeta de juego. En caso de que el distribuidor no pueda realizar el cambio, comuníquese con Nokia. Si Nokia ya no produce la tarjeta de juego, Nokia por su propia determinación, podrá substituir la tarjeta de juego por otro título o reembolsar el precio pagado por el consumidor original.

Limitaciones respecto a la garantía

SALVO LO ESTIPULADO ANTERIORMENTE EN FORMA EXPRESA, NOKIA DESCONOCE TODA GARANTÍA, YA SEA ORAL O ESCRITA, EXPRESA O IMPLÍCITA, INCLUIDAS GARANTÍAS DE COMERCIABILIDAD Y ADECUACIÓN PARA UN FIN ESPECÍFICO. EN NINGÚN CASO, NOKIA SERÁ RESPONSABLE DE DAÑOS ESPECIALES, EMERGENTES O IMPREVISTOS COMO RESULTADO DE LA POSESIÓN, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE LA TARJETA DE JUEGO N-GAGE DE NOKIA O DEL SOFTWARE QUE CONTIENE, INCLUIDOS DAÑOS A LA PROPIEDAD Y, EN LA MEDIDA PERMITIDA POR LA LEY, DAÑOS POR LESIONES PERSONALES, INCLUSO SI A NOKIA SE LE HA INFORMADO RESPECTO DE LA POSIBILIDAD DE DICHOS DAÑOS. LAS DISPOSICIONES DE ESTA GARANTÍA LIMITADA SON VÁLIDAS SÓLO EN ESTADOS UNIDOS Y CANADÁ. ALGUNOS ESTADOS Y PROVINCIAS NO PERMITEN LIMITACIONES ACERCA DE LA DURACIÓN DE UNA GARANTÍA IMPLÍCITA, NI PERMITEN LA EXCLUSIÓN DE DAÑOS EMERGENTES O IMPREVISTOS, DE MODO QUE ES POSIBLE QUE LA LIMITACIÓN O EXCLUSIÓN ANTERIOR NO SE APLIQUE A SU CASO. ESTA GARANTÍA LE OTORGA DERECHOS LEGALES ESPECÍFICOS. PUEDE TENER OTROS DERECHOS QUE VARIAN DE UN ESTADO A OTRO Y DE UNA PROVINCIA A OTRA.

Obtención de garantía y soporte técnico

Para recibir garantía y soporte adicional, incluyendo asistencia por posibles problemas, comuníquese con Nokia a: www.n-gage.com

Registre Su Juego en Línea

Para registrarlo, conéctese a: www.n-gage.com

...Y ahora, ¡ESTAMOS LISTOS PARA JUGAR CON N-GAGE!

Copyright © 2004 Nokia. Todos los derechos reservados. Nokia, N-Gage y N-Gage QD son marcas comerciales o registradas de Nokia Corporation. Otros nombres de empresas y productos mencionados en el presente documento pueden ser marcas registradas o nombres comerciales de sus respectivos propietarios. Bluetooth es una marca comercial o registrada de Bluetooth SIG, Inc.

Peça n.º 9234385, publicação n.º 01

Copyright © 2004 Nokia. Todos os direitos reservados.

Nokia, N-Gage e N-Gage QD são marcas comerciais ou registradas da Nokia Corporation. Outros nomes de empresas e produtos mencionados neste documento podem ser marcas ou nomes comerciais dos respectivos proprietários. Impresso no México.

As informações contidas neste guia do usuário foram escritas para o jogo *X-Men™ Legends*. Os editores adotam uma política de desenvolvimento contínuo e se reservam o direito de alterar os produtos descritos neste documento, sem prévio aviso.

EM NENHUMA CIRCUNSTÂNCIA A NOKIA SERÁ RESPONSÁVEL POR QUALQUER PERDA DE DADOS OU LUCROS CESSANTES, NEM POR DANOS ESPECIAIS, ACIDENTAIS, EMERGENTES OU INDIRETOS CAUSADOS DE QUALQUER FORMA. O CONTEÚDO DESTES DOCUMENTOS É FORNECIDO "NO ESTADO". SALVO QUANDO EXIGIDO POR LEI APLICÁVEL, NÃO SÃO DADAS GARANTIAS DE QUALQUER TIPO, EXPRESSAS OU IMPLÍCITAS, INCLUSIVE, MAS NÃO SOMENTE, GARANTIAS IMPLÍCITAS DE MERCANTILIDADE E ADEQUAÇÃO A UMA FINALIDADE ESPECÍFICA, EM RELAÇÃO À EXATIDÃO E CONFIABILIDADE DESTES DOCUMENTOS. A NOKIA SE RESERVA O DIREITO DE REVISAR ESTE DOCUMENTO OU DE RETIRÁ-LO DE CIRCULAÇÃO A QUALQUER MOMENTO SEM PRÉVIO AVISO.

CONTROLES DE EXPORTAÇÃO

Este produto contém mercadorias, tecnologia ou software exportados dos Estados Unidos de acordo com as leis da Administração de Exportações. São proibidas as práticas contrárias à legislação dos Estados Unidos. Consulte as informações detalhadas no guia do usuário separado. Não use este documento como substituto do guia do usuário completo, que fornece informações importantes sobre segurança e manutenção.

PARA SUA SEGURANÇA

Leia estas orientações simples. A violação das normas pode ser perigosa ou ilegal. Consulte as informações detalhadas no guia do usuário do console de jogo.



LIGUE O APARELHO COM SEGURANÇA

Não utilize este produto quando for proibido o uso de telefones sem fio ou quando puder provocar interferência ou perigo. Siga todas as restrições e normas no guia do usuário do dispositivo.



SEGURANÇA NO TRÂNSITO EM PRIMEIRO LUGAR

Respeite a leis locais. Mantenha as mãos livres para conduzir o veículo. Ao dirigir, dê prioridade à segurança no trânsito.



INTERFERÊNCIA

Todos os dispositivos sem fio são suscetíveis a interferências que podem afetar o desempenho.



USE O APARELHO COM BOM SENSO

Use o console de jogo somente na posição normal, indicada no guia do usuário.



ACESSÓRIOS E BATERIAS

Use somente os acessórios e baterias aprovados. Não conecte produtos incompatíveis.

Importante: informações de segurança sobre videogames

Sobre os ataques de epilepsia fotossensível

Uma parcela muito pequena da população pode sofrer um ataque de epilepsia quando exposta a determinadas imagens visuais, como o piscar de luzes ou padrões que podem aparecer nos videogames. Mesmo pessoas sem tal histórico podem ter uma condição não diagnosticada e sofrer um ataque epilético ao assistir a um videogame. Esses ataques podem ter sintomas diversos, como tontura, alterações da visão, movimentos convulsivos dos olhos ou da face, tremores ou espasmos dos braços ou pernas, desorientação, confusão, ou perda temporária da consciência. Os ataques também podem causar perda da consciência e convulsões que podem resultar em ferimentos se a pessoas cair ou bater em objetos.

Para de jogar e consulte um médico imediatamente se tiver alguns desses sintomas. Os adultos que permitem que adolescente ou crianças joguem videogame devem observá-los e perguntar se sentem tais sintomas, já que são mais suscetíveis que os adultos a esses ataques. O risco de ataques de epilepsia fotossensível pode ser atenuado jogando num local bem iluminado ou evitando jogar se estiver com sono ou cansado. Consulte um médico antes de jogar se você ou algum parente tem histórico de ataques ou epilepsia.

Jogue com segurança

Ao jogar, faça uma pausa pelo menos a cada meia hora. Pare de jogar imediatamente se começar a ficar cansado ou sentir algum desconforto ou dor nas mãos ou braços. Consulte um médico se a sensação persistir. Não ative a função de vibração se você tem problemas nos ossos ou nas articulações dos dedos, mãos, pulsos ou braços.

CUIDADOS E MANUTENÇÃO


O cartão e o console de jogo são produtos de concepção e fabricação de primeira qualidade e devem ser tratados com cuidado. As sugestões abaixo o ajudarão a assegurar a garantia do produto e manter seu celular N-Gage por vários anos.

- Mantenha o cartão e o console de jogo secos. Chuva, umidade e qualquer tipo de líquido ou vapor que contenha minerais corroerão os circuitos eletrônicos.
- O cartão e o console de jogo não devem ser usados nem guardados em locais sujos ou empoeirados.
- Não guarde o cartão nem o console de jogo em locais quentes.
- Não guarde o cartão nem o console de jogo em locais frios. Quando o aparelho voltar à temperatura normal, a condensação da umidade no interior do aparelho pode danificar as placas de circuitos eletrônicos.
- Não abra o cartão nem o console de jogo, a não ser como indicado no guia do usuário.
- Não deixe cair, nem golpeie ou sacuda o cartão e o console de jogo.
- Não use produtos químicos, solventes de limpeza nem detergentes fortes para limpar o cartão e o console de jogo.
- Mantenha o cartão de jogo fora do alcance de crianças pequenas.

Todas as recomendações acima valem igualmente para o cartão de jogo, o console e qualquer acessório.

Inserção do cartão de jogo N-Gage™

Nokia N-Gage™

1. Desligue o console de jogo N-Gage mantendo pressionada a tecla .
2. Com a parte traseira do N-Gage voltada para você, deslize a tampa para abri-la (Fig. 1).
3. Com o dedo, levante e retire a bateria (Fig. 2).
4. Retire o cartão de jogo ou memória instalado.
5. Instale o cartão de jogo N-Gage no slot. Certifique-se de que os contatos dourados do cartão estão voltados para baixo e alinhados com os contatos do aparelho (Fig. 3).
6. Depois de instalar o cartão, reinstale a bateria e deslize a tampa para fechá-la (Fig. 4).



Nota: antes de jogar, instale um cartão SIM no N-Gage, como descrito no manual de instruções do aparelho.

Nota: não use a porta USB durante o jogo.

Nokia N-Gage™ QD

1. Não é preciso desligar o console de jogo N-Gage QD para trocar os cartões de jogos N-Gage.
2. Antes de inserir ou remover um cartão de jogo, certifique-se salvar todos os dados, já que a inserção do novo cartão fechará todos os aplicativos.
3. Abra o slot (Fig. 1) e insira o cartão de jogo (Fig. 2).
4. Ao inserir o cartão, o jogo será iniciado automaticamente.



(Certifique-se de que a função de início automático está habilitada no console de jogo.)




Como iniciar o jogo


Nokia N-Gage™

Ligue o aparelho. Com o cartão devidamente instalado, aparecerá o ícone do jogo na tela Menu.

Pressione , avance até o ícone do jogo e pressione . Agora já pode começar a jogar.

Nokia N-Gage™ QD

Mantenha pressionada a tecla  para ligar o console de jogo.

Para iniciar um jogo ao inserir um cartão, pressione  no modo de suspensão. Também é possível iniciar os jogos selecionando Jogos no menu.

Jogo multijogador via Bluetooth®*

* Para jogar com outros usuários no modo multijogador via Bluetooth, cada participante deve ter um cartão do jogo.

Índice

| | |
|--|-------|
| Inserção do cartão de jogo N-Gage™ | 51 |
| Como iniciar o jogo | 51 |
| Jogo multijogador via Bluetooth® | 51 |
| Introdução | 52 |
| Menu principal | 53 |
| Usando os controles N-Gage™ | 54 |
| Jogo | 55 |
| Progressão e itens | 58 |
| Interface de Usuário | 59 |
| Personagens e suas jogadas especiais | 60 |
| Inimigos e suas jogadas especiais | 62 |
| Garantia e suporte técnico | 64 |
| Registre seu jogo online | 64 |
| Contrato de Licença de Uso de Software | 65-66 |

INTRODUÇÃO

Participe da batalha para salvar a humanidade.



O mundo passa por um período de paz, mas de insegurança após a captura de Magneto™, o Mestre do Magnetismo. Ao mesmo tempo, a Irmandade dos Mutantes do Mal anda escondida e a maioria das pessoas já se esqueceu da ameaça que ela constitui—a maioria delas, mas com exceção do General William

Kincaid. Kincaid está obcecado com o problema dos mutantes e já imaginou um modo de impedir que voltem. Ele vem tentando passar uma legislação contra os mutantes e sabe que precisa de ajuda para que esse projeto de lei passe. Ele planeja fazer com que o ódio que Magneto sente pela humanidade volte-se contra os mutantes—e contra o próprio Magneto. Siga junto conosco a árdua luta dos X-Men™ para descobrir a trama sinistra e misteriosa de Kincaid antes de se perder para sempre a esperança de paz.

PORTUGUÊS



MENU PRINCIPAL

Um jogador

Selecione Um Jogador (Single-Player) para começar a aventura dos X-Men. A partir do menu Um Jogador (Single-Player), selecione Jogo Novo (New Game) ou carregue um Jogo Salvo (Saved Game).

Multijogador

- ❖ Selecione Jogo Host (Host Game) se desejar ser anfitrião de um jogo multijogador de tecnologia Bluetooth®. Seu console irá exibir seu nome da Bluetooth e aguardar até que os novos jogadores se conectem. Como anfitrião, você pode aceitar ou rejeitar jogadores antes de iniciar o jogo.
- ❖ Selecione Ingressar no Jogo (Join Game) se deseja ingressar num jogo multijogador de tecnologia Bluetooth.

Opções (Options)

A partir do menu Opções (Options) você pode selecionar:

- ❖ Áudio — Ajustar opções de som (Sound), música (Music), voz (Voice) e opções de mudo quando em chamada (Mute when in Call).
- ❖ Luz de fundo (Backlight) — Impedir que a luz de fundo apague.
- ❖ Idioma (Language) — Escolher o idioma para o texto do jogo em exibição.

- ❖ Controlador (Controller) — Visualizar e ajustar a configuração-tecla.
- ❖ Bluetooth — Visualizar a configuração sem fio da Bluetooth.
- ❖ Deletar tudo (Delete All) — Deletar todos os arquivos e fechar o jogo.
- ❖ Créditos (Credits) — Mostra os créditos.



USANDO OS CONTROLES N-GAGE™

Controle do movimento
Tecla de Controle

Cancelar/Especial
Tecla 7

Visualizar mapa
Tecla 3

Selecionar/Atacar
Tecla 5

Tela de objetivos
Tecla 9

Menu Stats
Tecla 0

Menu Pausar (Pause)
Tecla de seleção esquerda ou direita

Tecla 2 = Seleção de formação
Tecla 4 = Seleção de especial
Tecla 6 = Seleção de item
Tecla 8 = Seleção de personagem

Aperte e segure a Tecla 2, 4, 6 ou 8
e então faça a sua escolha.



Tecla de Controle



JOGO



Controle de Movimento



Você movimentará todo o grupo usando a **tecla de controle**. O herói principal designado, ou Personagem de Controle, de fato é aquele que se controla, ao passo que os outros personagens seguem o Personagem de Controle em padrões estabelecidos.

O movimento dos personagens é sempre relativo à tela, significando que ao apertar a **tecla de controle acima**, o personagem se move em direção ao topo da tela. Da mesma forma, quando você aperta a **tecla de controle esquerda** ou **direita** o personagem se movimentará para a esquerda ou direita. A mesma regra se aplica quando você aperta a **tecla de controle abaixo**.

Selecione Posição





A posição do personagem é o modo como ele ou ela reage às situações de combate. Para definir a posição de um personagem, aperte a **tecla de seleção esquerda** ou **direita** e depois role para baixo até Stats. A partir do menu Stats, selecione Posição AI (AI Stance). As posições são:

-  **Defensiva (Defensive)** — O personagem tenta evitar um combate muito próximo e em vez disso usa uma série de ataques.
-  **Normal** — O personagem ataca qualquer inimigo em volta dele ou qualquer um que o atinja. O personagem não faz uso de nenhuma jogada especial.

-  **Agressivo (Aggressive)** — O personagem ataca da forma normal, mas algumas vezes usa ataques especiais.
-  **Furioso (Berserk)** — O personagem usa seus ataques especiais mais poderosos até perder toda a energia e depois entregar-se ao combate.

Seleção de Formação

Aperte a **tecla 2** para abrir um menu circular que permite selecionar a formação do grupo. Quando a formação é escolhida, cada uma das posições dos personagens também é ajustada. As formações e as posições resultantes são as seguintes:

-  **Seta (Arrow) (tecla de controle acima)** — O personagem 1 é definido como Agressivo, o personagem 2 é definido como Furioso e os personagens 3 e 4 são definidos como Defensivos.
-  **Caixa (Box) (tecla de controle esquerda)** — Os personagens 1 e 2 são definidos como Agressivos, ao passo que os personagens 3 e 4 são definidos como Defensivos.
-  **Linha (Line) (tecla de controle direita)** — Todos os personagens são definidos como Normais.
-  **Parede (Wall) (tecla de controle abaixo)** — Todos os personagens são definidos como Furiosos.

Seleção de especial

Aperte a **tecla 4** para abrir um menu circular que permite a escolha da jogada especial que deve estar ativa para o Personagem de Controle.

Seleção/Ataque

Aperte a **tecla 5** para que seu personagem possa dar um soco ou executar um ataque similar com as mãos. Se o seu personagem estiver perto de um item utilizável como uma porta ou comutador, então apertar a **tecla 5** fará o personagem abrir ou ativá-lo. Se você empurrar essa tecla quando seu personagem estiver perto de um outro personagem, os dois começarão a conversar.

Seleção de Item

Aperte a **tecla 6** para aparecer um menu circular permitindo a escolha e uso dos itens. As 4 categorias gerais de itens (Saúde e Energia, Status, Recuperar e Atacar) são mapeadas de acordo com as 4 direções da **tecla de controle** e cada uma delas tem um submenu que também é mapeado de acordo com as 4 direções da **tecla de controle**. Para usar um item você tem que:

1. Apertar a **tecla 6** para ativar o menu de Seleção de Item.
2. Selecionar a direção correspondente à categoria.
3. Selecionar a direção correspondente ao item.



Os Itens de Saúde e Status serão aplicados no Personagem de Controle. Os Itens de ataque serão lançados nos inimigos na frente de seu Personagem de Controle. Para usar Itens de Recuperar, você tem que selecionar o personagem em que vai aplicar o item, visto que esses personagens não podem ser controlados. Tais personagens não podem se curar porque foram derrubados, estão atordoados, ou dormindo.

Cancelar/Especial

Aperte a **tecla 7** para cancelar um comando de menu ou para voltar um menu atrás. Numa tela de jogo, a **tecla 7** lança a jogada especial selecionada. Para obter mais informações, veja "Personagens e Suas Jogadas Especiais", na página 60.

Se você mantiver a **tecla 7** abaixada enquanto estiver fazendo uma jogada especial, você pode escolher o alvo da jogada. Enquanto estiver apertando a **tecla 7** aparecem ícones de alvos amarelos acima do inimigo já selecionado. Esses ícones determinam quem vai ser atacado. Mude o inimigo alvo apertando a **tecla de controle acima ou abaixo**. Quando a **tecla 7** for liberada, o inimigo selecionado será atacado.

Seleção de Herói

Aperte a **tecla 8** para abrir um menu circular que permite a mudança do Personagem de Controle. Os 4 heróis do grupo são mapeados de acordo com cada direção da **tecla de controle**. Isso significa poder escolher qualquer um dos 4 personagens com apenas 2 batidas de tecla. Por exemplo, se Cyclops™ for o Personagem de Controle e Jean Grey™ for mapeado de acordo com a **tecla de controle acima**, então aperte a **tecla 8** e a **tecla de controle acima** para fazer com que Jean Grey seja o Personagem de Controle.

Menu Stats

Aperte a **tecla 0** para ir diretamente ao menu Stats sem ter que passar pelo menu Pausar. Da mesma forma que em Posição, Stats define como um personagem reage na batalha. Aqui estão os Stats:

- ✦ **Força (Strength)** — Essa característica determina quanto estrago o personagem causou com sua luta corpo-a-corpo e também aumenta a probabilidade de o personagem atingir seus adversários.
- ✦ **Velocidade (Speed)** — Essa característica determina a dificuldade que o personagem tem para conseguir atingir e com que frequência o personagem evita os ataques.
- ✦ **Corpo (Body)** — Essa característica determina o grau de dificuldade do personagem para ferir, quantos Pontos de Saúde ele consegue e quantas vezes bloqueia um ataque.

✦ **Inteligência (Intelligence)** — Essa característica determina o tempo que o personagem fica encantado e quantos Pontos de Energia ele consegue.

✦ **Pontos (Points)** — Pontos de características atribuíveis alcançados quando um nível de experiência mais elevado é alcançado, indicado por um fluxo de estrelas amarelas na tela.

Menu Pausar (Pause)

Aperte a **tecla de seleção esquerda** ou **direita** durante o jogo para aparecer o menu Pausar (Pause). A partir do menu Pausar você pode:

- ✦ **Recomeçar (Resume)** — Recomeçar o jogo atual.
- ✦ **Carregar (Load)** — Carregar um jogo novo ou salvo.
- ✦ **Salvar (Save)** — Salvar o jogo atual.
- ✦ **Opções (Options)** — Abrir o menu Opções.
- ✦ **Stats** — Ajustar o stats de seu time e alocar itens.
- ✦ **Abandonar (Quit)** — Abandonar o jogo.

Tela de objetivos

Aperte a **tecla 9** durante o jogo para que a tela Objetivos dessa missão específica apareça. Um círculo vazio é um objetivo que não foi alcançado, um círculo azul liso é um objetivo que foi.

PROGRESSÃO E ITENS

Pontos de Experiência (Experience Points)

Quando um inimigo é derrotado, os 4 membros do grupo atual ganham Pontos de Experiência (Experience Points) por tê-lo derrotado. Aqueles que estão no grupo atual recebem Pontos de Experiência totais, ao passo que aqueles que estiverem esperando atrás da mansão recebem só 80%. Quando um personagem ganha Pontos de Experiência suficientes, ele sobe um Nível de Poder. Cada Nível de Poder eleva as características fortes de cada personagem em um ponto e dá também ao personagem 2 Pontos de Bônus que podem ser designados para qualquer característica que não esteja ainda no seu máximo.

O valor máximo de cada uma das características é 10 vezes o valor inicial para essa característica. Por exemplo, se o personagem começa com um nível de força 3, então sua força máxima é 30.

Avanço da Capacidade Especial

Quando o jogo começa, todos os personagens têm 2 capacidades especiais de nível 1. No nível 8 e 16, os personagens ganham uma outra capacidade especial. A cada 8 níveis a partir do nível 4 (4, 12, 20, 28...) os personagens ganham um ponto para nivelar uma capacidade. Quanto mais alto o nível, mais poderosa é a capacidade. As capacidades especiais podem ser niveladas através do menu Stats.

Equipamento

O equipamento pode ser selecionado do estoque no tab de Equipamento (Equip) do menu Stats e alocado para os personagens ou removidos dos personagens. Existem duas localidades onde um personagem pode usar equipamento. Ele pode usar um item ofensivo no braço e um item defensivo no corpo. Por exemplo, uma Pedra Preciosa de Gelo (Ice Gem) pode ser usada no braço do personagem, possibilitando danos adicionais durante um ataque corpo-a-corpo. A Pedra Preciosa de Estabilidade (Gem of Stability) pode ser usada no corpo do personagem para aumentar sua resistência aos ataques físicos.

Itens

Os itens podem ser portados pelo time para serem usados apenas uma vez. Use esses itens para causar um efeito singular e imediato como uma cura ou benefício temporário, tipo um aumento de força. Os itens em geral podem ser obtidos através de objetos quebráveis ou por derrotar inimigos.

Equipamento Shi'ar™

São peças altamente avançadas de tecnologia alienígena que podem ser encontradas em todo o mundo. Se o time as leva para a Forge™ do mutante ele pode usá-las para criar peças adicionais de equipamentos extremamente poderosos.

INTERFACE DE USUÁRIO

A interface compõe-se de diversos elementos. Eles são o ponto de vista da câmera, personagens, inimigos e as barras de status de personagens.

Ponto de Vista da Câmera

Seu ponto de vista durante o modo Combate está sempre centralizado no Personagem de Controle.

Personagem de Controle

O Personagem de Controle fica destacado com um círculo azul nos pés.

Outros Aliados

Os aliados que não estão sendo controlados têm semicírculos nos pés indicando seus Pontos de Saúde e Energia atuais.

Inimigo alvo

Quando você escolhe um inimigo como alvo de um ataque corpo-a-corpo, esse personagem é destacado com 4 setas vermelhas apontando para ele. Quando você escolhe um inimigo como alvo de um ataque especial, esse personagem é destacado com 4 setas amarelas apontando para ele.

Outros Inimigos

Os inimigos que não são alvos não são destacados.

Barras de Status de Personagem

A vida e energia que restam do Personagem de Controle aparecem como barras na parte superior esquerda da tela. O retrato do Personagem de Controle e a jogada especial do momento também aparecem na parte superior esquerda.

PERSONAGENS E SUAS JOGADAS ESPECIAIS



Beast™

Um mutante altamente inteligente cuja aparência bestial desmente sua pretensa bondade de coração.

ATAQUE PODEROSO — A Beast™ ataca com um pontapé poderoso.

SURRAR — A Beast chuta o inimigo repetidamente.

ATAQUE SOLAR — A Beast convoca um ataque a partir de seu satélite de energia solar.

INSTINTOS SELVAGENS — Os instintos selvagens da Beast vêm à tona e sua velocidade normal aumenta em 10 vezes os Pontos de Capacidade durante alguns segundos.

Colossus™

Um homem gigantesco que pode transformar sua pele em metal vivo.

ATAQUE PODEROSO — Colossus coloca toda sua energia num soco poderoso.

ARREMESSO VIOLENTO NO CHÃO — Colossus arremessa todos os inimigos violentamente no chão, machucando-os.

TREMOR DO ARREMESSO NO CHÃO — Colossus arremessa todos os inimigos no chão com violência, causando um tremor de terra que os machuca.

PELE DE FERRO — Transforma a pele em ferro dando +10 Pontos de Capacidade para o corpo.

Cyclops™

Um líder natural que pode lançar raios de força pelos olhos.

RAIO ÓPTICO — Lança um raio para atingir o inimigo.

VARREDURA ÓPTICA — Lança um raio em forma de cone em um grupo de inimigos machucando todos na área.

FÚRIA ÓPTICA — Cyclops retira seu visor óptico e solta todos seus poderes contra os inimigos.

GRITO DE GUERRA — A capacidade de liderança de Cyclops é imediatamente sentida quando todos ganham mais força e velocidade.

Gambit™

Um mutante treinado para ser ladrão e que pode carregar objetos inanimados com energia cinética.

CARTÃO CARREGADO — Gambit™ carrega um cartão e joga no inimigo causando dano desmedido.

ARREMESSO DO CAJADO — Gambit gira seu cajado e o arremessa violentamente no chão, assombrando todos os inimigos.

52 PICK-UP — Gambit atira 52 cartões que são distribuídos igualmente entre todos os inimigos.

REFORÇO CINÉTICO — Gambit faz com que a energia cinética de todos os aliados aumente, dando +5 Pontos de Capacidade para a velocidade.

Iceman™

Um proclamado aproveitador de mulheres que pode congelar quase tudo instantaneamente.

TIRO DE GELO — Um espigão de gelo que acerta o inimigo e depois explode.

TEMPESTADE DE GELO — Uma enorme tempestade machuca todos do local.

SUBSOLO CONGELADO — Uma rajada de gelo irradia do Iceman™ congelando uma área de inimigos.

ARMADURA DE GELO — O Iceman ganha Pontos de Capacidade para seu corpo durante cinco segundos.



Jean Grey™

A primeira aluna da Escola de Xavier para Jovens Dotados, tem poderes telecinéticos.

TELECINESIA — Um ataque psíquico (mental) que imobiliza a vítima.

TIRO SOBRENATURAL — Um ataque psíquico em que uma onda de energia irradia de Jean, causando ferimentos.

PHOENIX FORCE™ — Jean Grey faz ligação com a Phoenix Force™ em seu interior para causar uma imensa e flamejante explosão.

ESCUDO TELECINÉTICO — Um escudo de pura energia telecinética pára todos os ataques físicos dirigidos a ela.

Magma™

Uma mutante jovem cujos poderes com rocha apenas começaram a se manifestar.

TIRO DE FOGO — Uma pequena bola de fogo que atinge o inimigo e explode.

FENDA DE LAVA — O chão por baixo de uma área se abre permitindo que um fluxo de lava saia cobrindo todos no local.

VULCÃO — O solo do campo de batalha explode, cobrindo de lava os inimigos e incendiando o local.

TEMPESTADE CAUSTICANTE — Magma™ convoca os céus para mandar uma chuva de fogo em seus inimigos.

Nightcrawler™

Um mutante de pele azul e rabo de demônio com capacidade de se teletransportar para qualquer lugar dentro de seu alcance visual.

TELETRANSPORTE — Nightcrawler™ teletransporta-se para qualquer espaço que possa avistar.

GOLPE POR TELETRANSPORTE — Nightcrawler teletransporta-se para um local inimigo, executa um violento ataque corpo-a-corpo e depois teletransporta-se de volta à sua posição de origem.

FÚRIA POR TELETRANSPORTE — Nightcrawler teletransporta-se para uma área, destrói todos os inimigos na área com ataques violentos corpo-a-corpo e depois teletransporta-se para sua posição de origem.

FORMA DE SOMBRA — Nightcrawler assume forma fantasma impossível de ser atingida.

Rogue™

A capacidade de Rogue™ drenar as capacidades de outros mutantes a transforma no mutante mais temida e poderosa que existe.

DRENO DE ENERGIA — Rogue fere o inimigo e drena parte de seus Pontos de Energia.

DRENO DE CAPACIDADE — Rogue drena uma imensa quantidade de Pontos de Energia do inimigo.

DESTRUIÇÃO AO SUL — Rogue se joga no chão machucando todos os inimigos.

INVULNERABILIDADE — Rogue fica imune a todos os ataques físicos.

Storm™

Um professor da Xavier Institute™ que pode manipular o tempo.

GOLPE DE RELÂMPAGO — Um raio de relâmpago atinge o alvo.

TORNADO — Um ciclone destruidor engole toda uma área.

FURACÃO — Um furacão com relâmpago e tornados desfere golpes nos inimigos de uma área.

ESCUDO DA TEMPESTADE — Um escudo para intempéries é criado em volta de Storm™ para amortecer os violentos ataques corpo-a-corpo.

Wolverine™

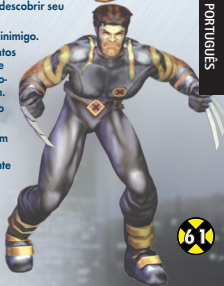
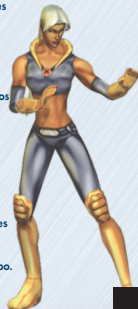
Um mutante enigmático que tornou a busca para descobrir seu passado na principal missão de sua vida.

ESTRIPAÇÃO — Wolverine™ destrói ferozmente o inimigo.

FÚRIA DAS GARRAS — Wolverine deixa seus instintos selvagens tomarem conta dele à medida que se joga contra um grupo de inimigos, machucando-os em violenta luta corpo-a-corpo com cada um.

DÚPLA DESTRUIÇÃO — Wolverine destrói o inimigo com suas garras.

INSTINTOS SELVAGENS — Instintos selvagens tomam conta de Wolverine e ele ganha +10 Pontos de Capacidade para sua velocidade normal durante alguns segundos.



PORTUGUÊS



INIMIGOS E SUAS JOGADAS ESPECIAIS



Avalanche™

Um mutante com capacidade de gerar vibrações poderosas com suas mãos.

FENDA — Cria uma rachadura no solo que avança em direção ao inimigo.

TERREMOTO — Causa um tremendo terremoto machucando todos os inimigos.

DESMORONAMENTO — Simula um desmoronamento em que todos os inimigos são feridos.

SOLO INSTÁVEL — Faz com que o solo por baixo do alvo trema, reduzindo sua velocidade em -5.

Blob™

Um imenso mutante impossível de mover quando está tocando o solo. Ele tem força sobre-humana e resiste aos ferimentos.

CONTROLE PELO SONO — Golpeia o inimigo e o faz dormir.

ARREMESSAR VIOLENTAMENTE NO CHÃO — Blob™ arremessa todos os inimigos violentamente no chão, ferindo-os.

RESISTÊNCIA — Blob usa suas capacidades naturais para aumentar em 10 seu atributo de corpo.

Havok™

Irmão mais novo de Cyclops com capacidade para criar rajadas de plasma geradas por energia solar.

TIRO DE PLASMA — Atira uma bola de plasma no inimigo.

ESTRELA DE PLASMA — Havok™ incendeia o ar ao redor de um grupo de inimigos causando queimaduras.

Juggernaut™

O meio-irmão invulnerável do Professor X que possui força sobrenatural e capacete para bloqueio de telepatia.

ATAQUE PODEROSO — Juggernaut™ coloca toda sua energia numa rajada forte e repentina.

ESTRONDOSO IMPRESSIONANTE — Faz com que todos os inimigos fiquem atordoados.

ABSORÇÃO — Juggernaut absorve todas os ferimentos que recebe durante alguns minutos seguintes.

INVULNERABILIDADE — Juggernaut fica imune a todos os ataques físicos.

Magneto™

O líder da Irmandade dos Mutantes do Mal. Ele é o mestre da manipulação de campo magnético.

TIRO METÁLICO — Magneto tira uma pequena bola de metal de seu bolso e a atira no inimigo.

TEMPESTADE DE METAL — Magneto usa todo o metal de sucata da área para criar uma tempestade de metal ferindo todos da área.

MOTIVAÇÃO — Magneto possibilita um ganho de força e velocidade durante 4 segundos a todos os aliados.

ESCUDO DE METAL — Magneto cria um escudo de metal para ele próprio ou um aliado, e isso aumenta o corpo durante 5 segundos.



Marrow™

O líder dos Morlocks™ tem garras de osso afiadas como navalha.

ESPIÃO DE OSSO — Marrow™ atira um fragmento de osso.

CASCA DE ESPIGÕES — Marrow cria uma casca de espigões em volta dela.

TEMPESTADE DE NAVALHA — Uma tempestade de fragmentos de osso afiados como navalha que voam por todos os cantos.

AFIADAS COMO NAVALHA — Marrow deixa crescer garras afiadas como navalha de modo que cada luta corpo-a-corpo violenta e bem-sucedida cause o dobro de ferimentos.

Master Mold (Sentinel Prototype)™

O primeiro e mais poderoso Sentinel™.

RAJADA DE CONCUSSÃO — O Sentinel lança uma rajada de energia na área.

DEMOLIDOR DE MOTIM — Master Mold™ lança um raio de energia de seu peito, cegando todos da área.

DIRETIVA PRIMÁRIA — O Sentinel abre seu peito e lança misseis, atingindo todos os mutantes da área.

AUTO-REPARO — Master Mold cria um campo de energia que o conserta a cada segundo.

Mystique™

Mãe do Nightcrawler. Ela é uma mutante azul com poder de mudar de forma.

ENCANTO — O inimigo fica encantado por alguns segundos.

METRALHADORA — Dispara 10 balas que explodem com o impacto.

INSULTO — O insulto faz com que todos os inimigos fiquem enraivecidos e ajam sem pensar, com isso perdem 10 Pontos de Inteligência.

Pyro™

Um mutante do mal que pode controlar o fogo.

TIRO DE FOGO — Uma pequena bola de fogo que atinge um inimigo e explode.

COLUNA DE FOGO — Fogo desastrado que provoca danos na área.

COZINHA DO INFERNO — Faz com que todo o ar da área se torne inflamável e depois o acende, causando uma enorme explosão.

ESCUDO DE FOGO — Cria um escudo em volta de Pyro™, parando todos os efeitos de status.

Sabretooth™

Inimigo mortal de Wolverine. Ele se envolveu no projeto Weapon X com Wolverine, mas não pode se controlar da mesma forma que os X-Men. Ele tem sentimentos agudos e sobre-humanos de cura acelerada e um esqueleto e garras inquebráveis e indestrutíveis.

ATAQUE POR VENENO — Ataques com violenta luta corpo-a-corpo que envenena a vítima quando bem-sucedido.

SURRAR — Sabretooth™ agarra o inimigo e o esmorra repetidamente causando feridas nessa luta corpo-a-corpo.

GRITO DE MEDO — Um grito que atordoa de medo todos os inimigos.

INSTINTOS SELVAGENS — Instintos selvagens tomam conta de Sabretooth e ele ganha 10 Pontos de Capacidade para sua velocidade normal durante alguns segundos.

Toad™

Um mutante astuto e com força sobre-humana, poder incrível de saltar e uma língua de sete metros de comprimento com capacidade de apreensão.

ATAQUE COM A LÍNGUA — Toad™ lança para fora sua língua acertando um adversário.

FÚRIA DA LÍNGUA — Toad lança para fora sua língua e depois chicoteia ao redor com ela, causando ferimentos em todos os inimigos da área.

CUSPARADA CEGANTE — Toad cuspe maldade no inimigo, cegando-o por uns momentos.



Garantia e suporte técnico

Para receber garantia e suporte adicional, inclusive ajuda para solução de problemas, entre em contato com a Nokia: www.n-gage.com

Registre seu jogo online

Para registrar o jogo, acesse: www.n-gage.com

*... e agora, **PREPARE-SE PARA O CELULAR N-GAGE!***

Copyright © 2004 Nokia. Todos os direitos reservados. Nokia, N-Gage e N-Gage QD são marcas comerciais ou registradas da Nokia Corporation. Outros nomes de empresas e produtos mencionados neste documento podem ser marcas ou nomes comerciais dos respectivos proprietários. Bluetooth é uma marca comercial registrada da Bluetooth SIG, Inc.

PORTUGUÊS

Contrato de Licença de Uso de Software

A empresa NOKIA DO BRASIL TECNOLOGIA LTDA., uma sociedade constituída e existente de acordo com as leis da República Federativa do Brasil, com sede na Rodovia Torquato Tapajós, 7.200, km 12 - Tarumã - Manaus Amazonas, inscrita no Cadastro Nacional das Pessoas Jurídicas (CNPJ) sob o nº 02.140.198/0001-34 (doravante denominada simplesmente "NOKIA"), na qualidade de detentora dos direitos exclusivos de exploração de diversos softwares, concede, ao adquirente dos Produtos Licenciados a seguir definidos (doravante denominado simplesmente "LICENCIADO"), uma licença não-exclusiva para utilizar o software contido na presente embalagem bem como a Mídia Principal, conforme a seguir definida apenas dentro da República Federativa do Brasil (o Território).

A licença de uso do(s) software(s) e da Mídia Principal, ora concedida, será regida de acordo com o disposto na Lei nº 9.609/98 e respectivas regulamentações, bem como pelas seguintes cláusulas e condições:

1. As seguintes definições deverão ser aplicadas ao presente Contrato.

Produtos Licenciados: significa o software incluído na presente embalagem e abrange o Manual de Instruções contendo informações gerais e atualizada.

Mídia Principal: significa dispositivo MMC disponibilizado pela NOKIA ao LICENCIADO e que contém o software.

Lojas: significa os estabelecimentos comerciais autorizados a comercializar os Produtos Licenciados e a Mídia Principal da NOKIA dentro do Território.

2. A NOKIA concede ao LICENCIADO, por prazo indeterminado, contado a partir da aquisição dos Produtos Licenciados e/ou da Mídia Principal, uma licença não-exclusiva para utilizar os Produtos Licenciados e a Mídia Principal dentro do Território, conforme mencionado no preâmbulo do presente Contrato.

3. Fica desde já entendido que, caso a remuneração devida à NOKIA em decorrência da licença de uso ora concedida já tenha sido devidamente paga à Loja, no ato da aquisição dos Produtos Licenciados e da Mídia Principal, a NOKIA dá ao LICENCIADO a mais ampla, geral, irrevogável e irretirável quitação para nada mais reclamar a esse título.
4. O LICENCIADO se compromete, ainda, a adquirir e receber os Produtos Licenciados e a Mídia Principal, bem como suas respectivas alterações ou atualizações somente das Lojas, sendo vedado a sua aquisição de qualquer outra empresa, ainda que pertencente ao mesmo grupo econômico da NOKIA, salvo quando expressamente autorizado pela NOKIA.
5. Fica desde já acordado que o LICENCIADO não poderá, em hipótese alguma, reproduzir os Produtos Licenciados ou a Mídia Principal, bem como os respectivos manuais seja sob qualquer forma e para qualquer finalidade. O disposto na presente Cláusula não se aplica à reprodução de um só exemplar, desde que tal reprodução se destine à cópia de salvaguarda ou armazenamento eletrônico.
6. Na hipótese em que o LICENCIADO reproduzir indevidamente os Produtos Licenciados ou a Mídia Principal ou deles fizer outro uso que não aquele devidamente autorizado e constante do manual, a NOKIA poderá tomar todas as medidas cíveis e criminais cabíveis no sentido de se resguardar contra toda e qualquer violação de seus direitos de propriedade intelectual sobre os Produtos Licenciados e a Mídia Principal.
7. Todos os direitos de propriedade intelectual identificadores e relativos aos Produtos Licenciados e à Mídia Principal são e continuarão a ser de propriedade exclusiva da NOKIA ou de seu LICENCIADO ou de suas afiliadas, conforme o caso, sejam ou não especificamente reconhecidos ou considerados perfeitos de acordo com as leis do Território. O LICENCIADO não tomará qualquer medida (isoladamente ou em conjunto com outros) que conteste ou comprometa os direitos exclusivos da NOKIA ou de seu LICENCIADO ou de suas afiliadas.

8. O LICENCIADO se compromete a notificar imediatamente à NOKIA, no endereço acima indicado, quando tomar conhecimento ou suspeitar de qualquer violação no Território de quaisquer direitos de propriedade intelectual relacionados aos Produtos Licenciados e à Mídia Principal. Nesse caso ou no caso da NOKIA tomar conhecimento dessa atividade, o LICENCIADO concorda em oferecer toda e qualquer assistência necessária para a NOKIA, conforme solicitado por esta na investigação dessa atividade ou atividade potencial e em fazer cumprir os direitos da NOKIA contra quaisquer terceiros infratores.
9. A NOKIA garante que os Produtos Licenciados, bem como a Mídia Principal, estão de acordo com as informações constantes do manual contendo informações gerais e atualizadas, e do Manual de Instruções fornecidos pela NOKIA ao LICENCIADO. A LICENCIANTE será responsável somente pelas ações ou reclamações relativas aos Produtos Licenciados de acordo com e nos limites dos documentos de garantia limitada que acompanham os Produtos Licenciados, dos quais o LICENCIADO declara ter pleno conhecimento. Em nenhuma hipótese será a LICENCIANTE responsável por fatos dos Produtos Licenciados (i) que não tenha colocado no mercado; (ii) nos quais inexistam defeitos, mesmo se a LICENCIANTE os tiver colocado no mercado, e (iii) nos casos em que há culpa exclusiva de terceiros ou do usuário final.
10. À NOKIA é reservado o direito de, à sua vontade, e sem que isto gere qualquer responsabilidade com o LICENCIADO: (a) alterar as especificações para quaisquer dos Produtos Licenciados ou da Mídia Principal; (b) interromper o desenvolvimento de qualquer um dos novos produtos, na hipótese ou não de tais produtos terem sido anunciados publicamente ou (c) iniciar a distribuição de novos produtos com novas características, as quais tornam os Produtos Licenciados total ou parcialmente obsoletos.
11. A NOKIA deverá indenizar o LICENCIADO por todos os custos e pagamentos por perdas e danos determinados pelo tribunal competente contra qualquer infração de direitos autorais ou de quaisquer direitos de propriedade industrial em relação aos Produtos Licenciados e à Mídia Principal, a menos que referida infração não tenha sido causada ou contribuída por outras ações do LICENCIADO, e contanto que a NOKIA tenha sido devidamente notificada, por escrito, sobre os detalhes da infração. Fica desde já acordado, que a NOKIA deverá ter direito exclusivo para conduzir e controlar todo e qualquer acordo ou compromisso para solucionar, amigável ou judicialmente, todo e qualquer conflito que envolva a violação de direitos autorais ou de quaisquer direitos de propriedade industrial em relação aos Produtos Licenciados e à Mídia Principal.
12. Nenhuma das partes será responsabilizada por atraso ou omissão no cumprimento das obrigações assumidas no presente Contrato, por motivo causado direta ou indiretamente por circunstâncias além do controle razoável das partes.
13. Todas as comunicações requeridas e permitidas pelo presente Contrato deverão ser feitas por escrito e encaminhadas pelo correio, com aviso de recebimento, e/ou por fac-símile, confirmadas por telefone, para a NOKIA, no seguinte endereço:
Avenida das Nações Unidas, 12.901, 11º andar, Torre Norte,
São Paulo - SP - CEP: 04578-910.
A/C Departamento Jurídico.
14. Se qualquer um dos termos e disposições do presente Contrato for considerado ilegal ou sem efeito, a validade ou eficácia das demais disposições não deverão ser afetadas.
15. A omissão de qualquer uma das partes, a qualquer tempo, de cumprir qualquer uma das obrigações assumidas no presente Contrato não deverá, de forma alguma, impedir que a outra parte exerça o seu direito de requerer o cumprimento das mesmas. Nenhuma renúncia de qualquer direito, decorrente de qualquer infração por falta de cumprimento contratual, deverá ser considerada uma renúncia a quaisquer direitos futuros.
16. O presente Contrato será regido e interpretado de acordo com as Leis da República Federativa do Brasil. As partes elegem o foro da Comarca da Cidade de São Paulo, Estado de São Paulo, para dirimir quaisquer controvérsias oriundas do presente Contrato.

